DIABLO
TM

DIABLO

Copyright © 1996 by Blizzard Entertainment

Die Software und das Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Die Software und das Handbuch dürfen nicht, weder vollständig noch teilweise, kopiert, fotokopiert, reproduziert, übersetzt oder in ein elektronisch lesbares Medium oder anderweitig maschinenlesbare Form umgewandelt werden, wenn nicht eine vorherige schriftliche Genehmigung von Blizzard Entertainment erteilt wird. Der Benutzer dieses Produktes ist berechtigt, das Produkte für seine oder ihre Anwendungszwecke zu benutzen, ist jedoch nicht berechtigt, Reproduktionen der Software oder des Handbuches in jeglicher Weise an Dritte zu verkaufen oder zu übertragen, ohne daß Blizzard Entertainment dies genehmigt.

Diablo und Battle.net sind Warenzeichen und Blizzard Entertainment ist ein eingetragenes Warenzeichen von Davidson and Associates, Inc.

Verwendet die Smacker-Videotechnologie. Copyright 1996 Invisible Inc. (geschäftstätig unter dem Namen RAD Software)

Blizzard Entertainment
P.O. Box 18979
Irvine, CA 92623
USA

http://www.blizzard.com

Kundenservice in Deutschland:

Bomico Entertainment Software
Telefon (0 61 07) 94 51 45
Telefax (0 61 07) 9 30 60

DA-137-DBLO-GER
Printed in Ireland

The Initiate (Einweihung)

Which way is the right path, as I stand upon
this chaotic crossroad of hate...
How many ways are there to roam
on this dark and damned road of Fate...

„There are many ways, my son,
to find where the souls of Demons remain...
But it takes only one second of despair and of doubt
until at last, your soul, they will gain...
Inherit these lands, these things, these dreams
that are yours, forever, to adore...
For there is no life, in the depths of chaos, my son,
for you to explore...“

C. Vincent Metzen

INHALT

Installation 6
Technische Probleme loesen 7
Technische Unterstuetzung 8
Die ersten Schritte in Diablo 9
Ueberblick ueber die Steuerung 22
Mehrspieler-Anleitung 24
Die Rollen (Characters) 29
- Der Krieger 32
- Die Jaegerin 34
- Der Zauberer 36

Gegenstaende 38
Zaubersprueche 46
Monsterkunde 52
Librarius ex Horadrim
- Buch 1 - Von den Maechten des Guten und des Boesen
  - Der grosse Konflikt 63
  - Der Krieg der Suende 64
  - Das Dunkle Exil 66
  - Der Kampf gegen die Drei 69
- Buch 2 - Die Rueckkehr des Schreckens
  - Das Land von Khanduras 73
  - Das boese Erwachen 74
  - Die Dunkelheit ueber Tristram 77
  - Der Untergang des Dunklen Koenigs 78
  - Die Herrschaft von Diablo 80

Die Natur der Seelensteine 83
Entwickler und Danksagungen 86

INSTALLATION

SYSTEMANFORDERUNGEN

Computer: *Diablo* setzt einen IBM PC oder 100% kompatiblen Computer voraus, der mindestens einen Pentium 60 MHz oder besseren Prozessor enthalten muß. Ihr Computer muß über mindestens 8 Megabyte RAM verfügen, damit Sie alleine gegen den Computer spielen können. 16 Megabyte RAM sind erforderlich, um *Diablo* zusammen mit anderen im Mehrspieler-Modus zu spielen.

Betriebssystem: Damit *Diablo* auf Ihrem System läuft, müssen Sie Ihren Computer unter Windows 95 oder Windows NT 4.0 betreiben.

Steuerung: Eine Tastatur und eine 100% Microsoft-kompatible Maus werden benötigt.

Laufwerke: Eine Festplatte und ein Double-Speed- oder schnelleres CD-ROM-Laufwerk benötigen Sie bei der Installation und beim Spielen.

Video: *Diablo* erfordert eine SuperVGA-Grafikkarte, die Direct Draw unterstützt. Sie müssen auch *DirectX 3.0* (oder eine Version mit höherer Nummer) auf Ihrem System installiert haben, um das Spiel ablaufen zu lassen (*DirectX 3.0* befindet sich auch auf der *Diablo*-CD.)

Sound: *Diablo* arbeitet mit jeder Windows-95-kompatiblen Soundkarte zusammen. Um die Musik während des Spiels zu hören, müssen Ihre Soundkarte und Ihr CD-ROM-Laufwerk für das Abspielen von digitalem Sound eingerichtet sein.

INSTALLATION VON DIABLO

Legen Sie die *Diablo*-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Falls auf Ihrem Computer die AutoPlay-Funktion vorhanden und aktiv ist, erscheint automatisch ein Diablo-Menü auf dem Bildschirm. Wählen Sie *Install Diablo* (= »Diablo installieren«) aus der Liste von Auswahlmöglichkeiten aus, um das Installationsprogramm aufzurufen. Folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm, um *Diablo* auf Ihrem System zu installieren. Wenn das Spiel dann erfolgreich installiert ist, haben Sie die Option, *Diablo* direkt Ihrem **Start**-Menü hinzuzufügen.

Falls Ihr Computer keine AutoPlay-Funktion hat, öffnen Sie auf Ihrem Windows-Bildschirm durch Doppelklick das Symbol **Arbeitsplatz** und wählen Sie dann den Buchstaben an, der für Ihr CD-ROM-Laufwerk steht. Doppelklicken Sie dann auf das **Setup**-Symbol, und fahren Sie fort wie oben beschrieben.

INSTALLATION VON DIRECTX

Stellen Sie sicher, daß sich die Diablo-CD in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befindet. Auf dem Installationsbildschirm von Diablo wählen Sie dann das Symbol Install DirectX an. Sie werden dann dazu aufgefordert, ein Verzeichnis zu wählen, in dem DirectX installiert wird, und müssen dann nur noch den Anweisungen am Bildschirm folgen.

TECHNISCHE PROBLEME LÖSEN

Diablo setzt voraus, daß Sie Microsofts DirectX 3.0 installiert haben und daß Ihre Grafik- und Soundkarten zu DirectX 3.0 kompatibel sind. DirectX 3.0 wird auf der *Diablo*-CD mitgeliefert, und Sie können es dadurch installieren, indem Sie das Programm »Setup« auf der CD ausführen und aus der Auswahlliste die Option »Install DirectX« wählen. Blizzard empfiehlt Ihnen auch, mit den Herstellern Ihrer Grafik- und Soundkarten in Kontakt zu treten, um sicherzustellen, daß Sie die aktuellsten verfügbaren Treiber auf Ihrem System installiert haben.

„To try to find strength in rigtheousness is folly.

For He seeks to topple those who have the farthest to fall...“

Ich höre keine Musik- oder Soundeffekte in Diablo.
Stellen Sie sicher, daß Ihre Soundkarte zu DirectX 3.0 kompatibel ist. Soundkarten, die nicht von Microsofts DirectX unterstützt werden, funktionieren nicht mit *Diablo*. Kontaktieren Sie den Hersteller Ihrer Soundkarte, um die neuesten Treiber für Ihr System zu erhalten, und installieren Sie diese dann.

Ich höre beim Spielen immer nur seltsame Geräusche.
Das sollte allenfalls bei älteren Versionen von DirectX auftreten. Installieren Sie DirectX 3.0 von Ihrer *Diablo*-CD. Sie sollten auch Ihre Soundeinstellungen unter Windows 95 überprüfen.

Warum sehe ich nur einen schwarzen Bildschirm beim Start von *Diablo*?
Entweder ist Ihre Grafikkarte nicht DirectX-kompatibel, oder Sie verwenden eine ältere Version von DirectX. Dazu müssen Sie dann DirectX 3.0 von Ihrer *Diablo*-CD installieren und/oder sich DirectX-kompatible Treiber vom Hersteller Ihrer Grafikkarte besorgen.

Läuft *Diablo* auf Computern mit dem Prozessor Cyrix 6x86?
Ja.

Kann *Diablo* auch auf 486- oder anderen Nicht-Pentium-Prozessoren laufen?
Diablo ist speziell für die Verwendung auf Prozessoren der Pentium-Klasse (mindestens Pentium 60) entwickelt und optimiert worden. Möglicherweise funktioniert es auch auf langsameren CPUs, jedoch kann dies zu unvorhergesehenen Problemen führen und/oder eine unakzeptable Spielgeschwindigkeit mit sich bringen.

Kann man *Diablo* auch spielen, ohne die *Diablo*-CD einzulegen?
Nein, Sie müssen die *Diablo*-CD immer in Ihrem Laufwerk haben, wenn Sie die Vollversion von *Diablo* alleine gegen den Computer spielen wollen. Blizzard sieht auch vor, Installationen von *Diablo* mit Hilfe der Spawning-Technologie auf weiteren Rechnern vorzunehmen. Diese »spawned copies« von *Diablo* ermöglichen es Ihnen, die Shareware-Version über IPX-Netzwerke, serielle Kabel und Modemverbindungen zu spielen, und bieten eine eingeschränkte Battle.net-Funktionalität.

Kann ich *Diablo* auf einem komprimierten Laufwerk installieren?
Dies sollte keine Probleme verursachen, jedoch empfehlen wir es nicht, da die Ablaufgeschwindigkeit des Spiels davon beeinträchtigt werden könnte.

Sollte *Diablo* mit RAM-Verdopplungsprogrammen arbeiten?
Ja, doch werden Sie vermutlich feststellen, daß darunter die Ablaufgeschwindigkeit leidet. Wir empfehlen deshalb, RAM-Verdopplungsutilities zu deaktivieren, wenn Sie *Diablo* spielen.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

ONLINE-SUPPORT-DIENSTE

Blizzard Entertainment macht Nachrichten, Software-Updates, Produktdemos, Tests, technische Unterstützung und vieles weitere in den nachfolgend genannten Online-Diensten verfügbar. Hierbei wird derzeit ausschließlich in englischer Sprache kommuniziert.

America Online:	Industry Connection * Schlüsselwort »BlizzardEnt«, Adresse: BlizzrdEnt
Compuserve:	im Game Publishers Forum (GO GAMEDPUB) unter »Blizzard Entertainment«
Internet:	**support@blizzard.com** (für IBM PC) **macsupport@blizzard.com** (für Macintosh)
World Wide Web:	http://www.blizzard.com http://www.battle.net

WEITERE TECHNISCHE KUNDENUNTERSTUETZUNG

In Deutschland wird der technische Kundendienst für *Diablo* von BOMICO geleistet.

Telefon:	(0 61 07) 94 51 45
Telefax:	(0 61 07) 9 30 60
Anschrift:	BOMICO Entertainment Software – Technischer Support für Anwender – Am Südpark 12 65451 Kelsterbach

BEVOR SIE DEN TECHNISCHEN SUPPORT ANRUFEN

Falls Sie Probleme haben, lesen Sie bitte vor Ihrer Kontaktaufnahme mit der technischen Kundenunterstützung den Abschnitt »Technische Probleme lösen« in diesem Handbuch. Sollten Sie darin nicht die betreffende Lösung finden, so halten Sie bitte folgende Informationen bereit, wenn Sie den Kundendienst kontaktieren:

- ✓ Name des Herstellers Ihres Computers und CPU-Typ/Taktfrequenz
- ✓ Speicherkapazität (RAM) Ihres Computers
- ✓ Version, Typ und Name des Betriebssystems, das Sie verwenden
- ✓ Hersteller und Gerätebezeichnung Ihrer Grafikkarte, Soundkarte und Ihres Modems

Zudem erweist es sich bei Telefonaten mit dem technischen Kundendienst oft als notwendig, daß Sie beim Telefonieren auch in der Nähe Ihres Computers sind, um telefonische Anweisungen unmittelbar ausführen zu können.

„Pierce me with steel, rend me with claw and fang.

As I die a legend is born for another generation to follow...“

„Wisdom is earned...not given.“

DIE ERSTEN SCHRITTE IN DIABLO

"He was skillful enough to have lived still, if knowledge could be set up against mortality."

William Shakespeare

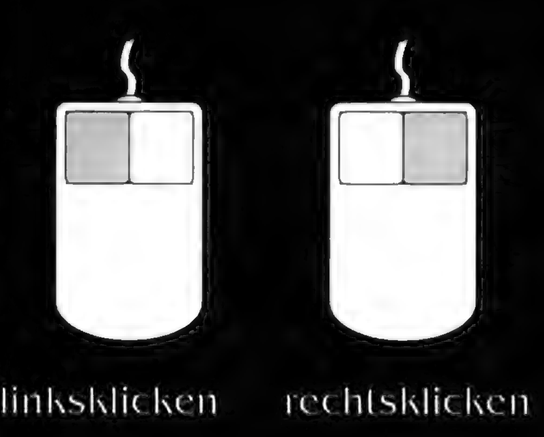
Das Spiel starten

Legen Sie die *Diablo*-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Falls Ihr Computer über die Autoplay-Funktion verfügt, erscheint ein Menübildschirm mit einer Liste von Auswahlmöglichkeiten. Falls Ihr Computer keine Autoplay-Funktion hat, müssen Sie *Diablo* von Hand starten, indem Sie erst auf das Symbol »Arbeitsplatz« und dann auf das Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk doppelklicken. Suchen Sie dann das »Setup«-Programm, und doppelklicken Sie auf dem Symbol. Falls Sie *Diablo* bereits installiert haben, wählen Sie »Play Diablo« (= »Diablo spielen«) aus der Auswahlliste. Daraufhin wird *Diablo* gestartet. Falls *Diablo* selbst nach einiger Zeit immer noch nicht startet, lesen Sie im Abschnitt »Technische Probleme lösen« dieses Handbuchs nach.

Sobald *Diablo* gestartet hat, wählen Sie ein Spiel gegen den Computer aus, indem Sie entweder auf den Auswahlpunkt »Single Player« klicken oder die Eingabe-Taste auf der Tastatur betätigen. Falls Sie nun zum ersten Mal spielen, gelangen Sie automatisch zum Bildschirm »New Single Player Hero« (= »neue Heldenfigur für Spiele gegen den Computer«). Falls Sie nicht zum ersten Mal spielen, erscheint statt dessen eine Liste von gespeicherten Heldenfiguren (»characters«). Doppelklicken Sie auf »New Hero« (= »neuer Held«), um eine neue Figur anzulegen.

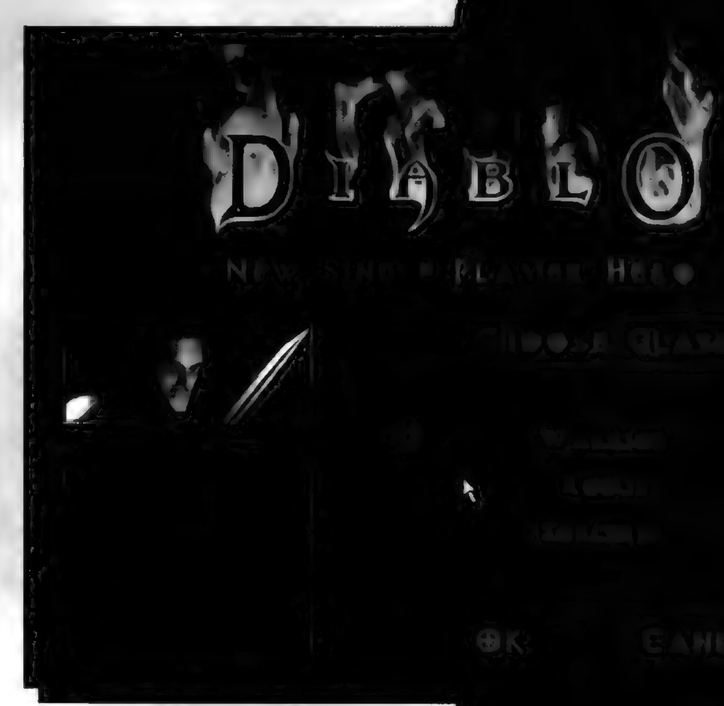
Hinweise zur Bedienung der Maus

Nachdem Sie Ihre Heldenfigur zum überwiegenden Teil mit der Maus steuern, werden hier ein paar Begriffe festgelegt, die in diesem Handbuch fortlaufend verwendet werden. Die Bezeichnung »linksklicken« steht für das Drücken und Loslassen der Taste auf der linken Seite Ihrer Maus, während »rechtsklicken« dasselbe für die Taste auf der rechten Seite der Maus bedeutet. »Doppelklicken« bedeutet, daß Sie eine Maustaste zweimal kurz hintereinander betätigen. Falls Sie eine Maus mit drei Tasten verwenden, kommt beim Spielen von *Diablo* der mittleren Maustaste keine Bedeutung zu.



Erstellen einer Heldenfigur

Es gibt für Heldenfiguren (= »characters«) drei grundsätzliche Arten (»classes«), die Sie in *Diablo* auswählen können. Obwohl die drei Klassen viele Gemeinsamkeiten aufweisen, hat doch jede von ihnen ihre eigenen Stärken und Schwächen. Zudem besitzt jede Klasse eine einzigartige Fertigkeit (»skill«), die Figuren anderer Klassen fehlt.



Wählen Sie nun die Klasse »Warrior« (= »Krieger«) aus, indem Sie das betreffende Wort markieren, und linksklicken Sie dann auf das »OK«-Feld. Der Krieger ist die stärkste und robusteste aller drei Klassen und eignet sich am besten für den Nahkampf. Seine spezifische Fertigkeit besteht darin, daß er von Anfang des Spiels an in der Lage ist, seine Waffen und Panzerungen selbst zu reparieren (»repair«).

Geben Sie einen Namen für die neue Heldenfigur ein, die Sie anlegen, und Ihre Reise in die Welt von *Diablo* kann losgehen. Sobald das Labyrinth erstellt worden ist, finden Sie sich in einem Ort namens Tristram wieder.

„Macht und Magie sind Speichen desselben Rads...

Geht Ihnen eine davon ab, fehlen Ihnen beide...“

Die Benutzeroberflaeche

Der Spielbildschirm in *Diablo* ist in zwei Hauptbereiche aufgeteilt, nämlich das Spielfeld und den Steuerbereich. Das Spielfeld zeigt die unmittelbare Umgebung an, in der sich Ihre Heldenfigur aufhält, einschließlich aller anderen Wesen oder Gegenstände im Sichtfeld Ihrer Figur. Sie können eine vergrößerte Darstellung Ihrer Figur (»zoom«) erreichen, indem Sie die Taste **Z** betätigen. Drücken Sie **Z** nochmal, um die Normalansicht wieder einzuschalten.

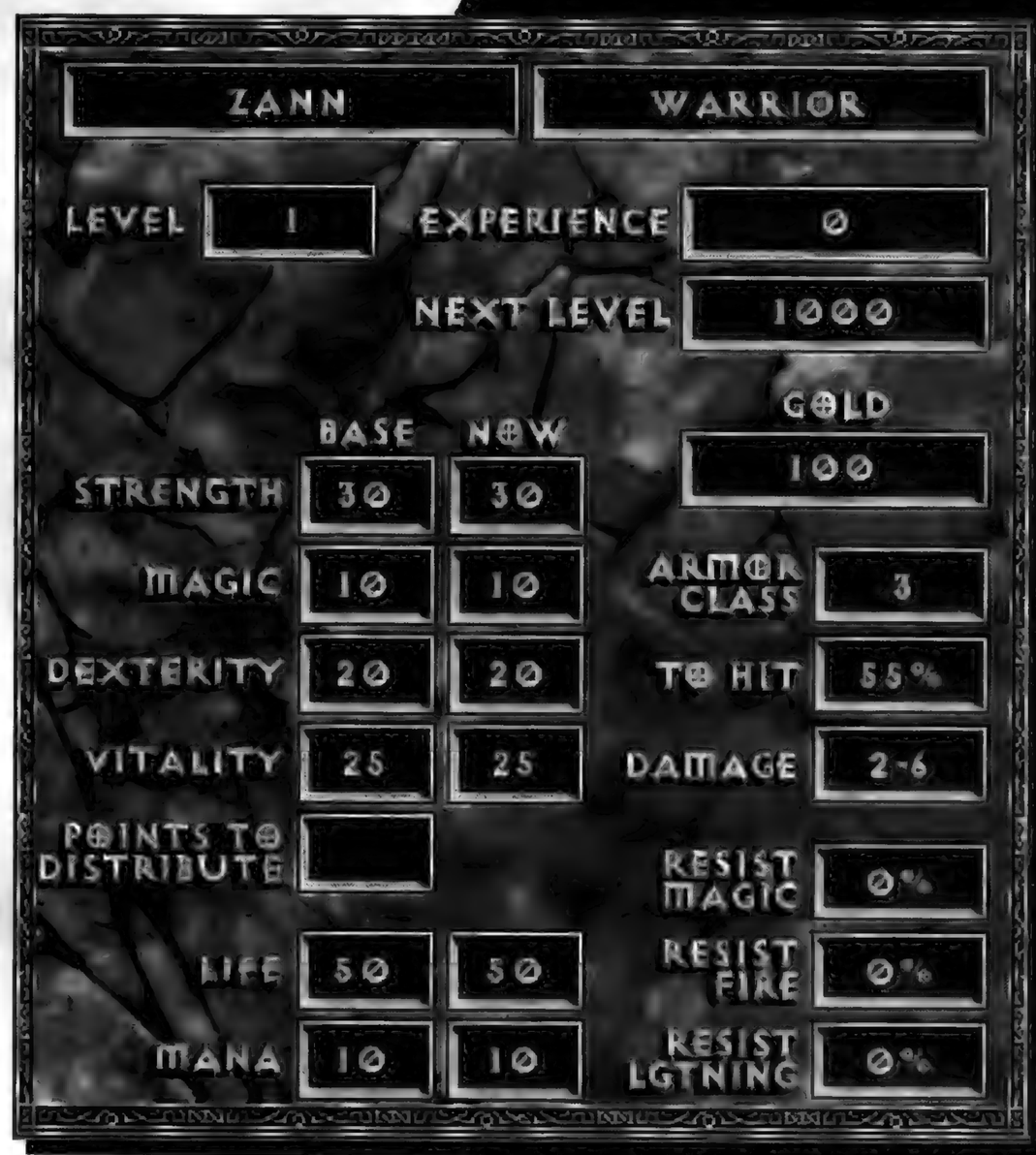
Der Steuerbereich gibt Ihnen wichtige Informationen über Ihre Figur sowie Klickfelder, um weitere Informationsbildschirme abzurufen.

Die farbigen Kugeln zeigen die »Life«- und »Mana«-Werte Ihrer Figur an. Die rote Kugel (links) steht für »Life«, also den »Gesundheitszustand«, und die blaue (rechts) für »Mana«, also die magische Kraft Ihrer Figur. Wird die Figur verletzt oder wenden Sie Zaubersprüche an, wird die farbige Flüssigkeit in den Kugeln jeweils weniger. Ihre Figur stirbt, wenn die »Life«-Kugel leer ist. Haben Sie kein oder zu wenig »Mana« übrig, können alle oder bestimmte Zaubersprüche nicht ausgesprochen werden.

Informationsbildschirm ueber die Figur (»Character Information Screen«)

Um sich die Eigenschaften Ihrer Figur näher anzusehen, öffnen Sie den Character Information Screen. Dies können Sie durch

Linksklicken des CHAR-Feldes oder durch Drücken der Taste **C** auf der Tastatur erreichen. Der Character Information Screen gibt die folgenden Informationen über Ihre Heldenfigur wieder:



Name und Art (class) der Heldenfigur

Stufe (level) und Erfahrung (experience)

benötige Erfahrung (experience) zum Erreichen der nächsten Stufe

Menge des gegenwärtig im Besitz befindlichen Goldes

Attribute der Figur wie etwa den positiven oder negativen Einfluß magischer Gegenstände; besondere Verstärkungen von Eigenschaften erscheinen in blau, Reduzierungen in rot.

Strength (= **Stärke**) stellt dar, wie körperlich stark die Figur ist, und wirkt sich unmittelbar auf den Schaden aus, den Ihre Figur im Nahkampf ihren Gegnern zufügt.

Magic (= **Zauberkraft**) betrifft die Fähigkeit Ihrer Figur, magische Kräfte auszuüben, sei es durch auswendig gelernte Zaubersprüche aus Büchern oder verzauberte Gegenstände.

Dexterity (= **Geschicklichkeit**) steht für die Beweglichkeit und Gewandtheit Ihrer Figur. Davon (und von der Stufe der Figur) hängt auch die Treffsicherheit im Kampf ab.

Vitality (= **Lebenskraft**) zeigt den Gesamtzustand Ihrer Figur hinsichtlich Gesundheit und Stärke an.

Life (= **Leben**) ist der gegenwärtige physische Zustand Ihrer Figur. Dies zeigt an, wie viel Verletzung Ihre Figur noch aushält, bevor sie sterben müßte.

Mana (= **magische Energie**) ist die übernatürliche Kraft, die Ihre Figur verbraucht, wenn sie Zaubersprüche anwendet.

Die Eigenschaften Ihrer Figur bestimmen auch, ob sie bestimmte Gegenstände überhaupt verwenden kann. Eine Figur mit wenig Strength (Stärke) kann beispielsweise nicht mit großen Äxten hantieren.

Die rechte Spalte des Character Information Screen zeigt die gegenwärtigen Nahkampfeigenschaften Ihrer Figur mitsamt ihrer Ausrüstung, nämlich im einzelnen:

„Nicht einmal die Sonne selbst kann die Phantome aus unserem Land verbannen. Nichtsdestotrotz kauern wir ängstlich in der Dunkelheit und wünschen uns den Sonnenaufgang herbei...“

Armor Class (Panzerungsklasse) Dies ist ein Maß dafür, wie gut Ihre Figur gegen physische Verletzungen geschützt ist. Je höher dieser Wert ist, um so seltener und weniger wird Ihre Figur im Kampf verwundet. Dieser Wert hängt von den jeweils getragenen Panzerungen ab, sowie auch von besonderen Dexterity- und magischen Bonuswerten.

To Hit (Treffsicherheit) Dies ist die relative Wahrscheinlichkeit, mit der Ihre Figur im Nahkampf einen ungepanzerten Gegner auch tatsächlich trifft.

„Ehre und Entschlossenheit sind die linke und die rechte Hand eines Kriegers..."

Damage (Schaden) Dies ist der Bereich, in dem sich die Stärke des Schadens bewegt, den Ihre Figur mit der gegenwärtig verwendeten Waffe zufügen kann.

Ihre Widerstandskraft gegen verschiedene Arten von magischen Effekten wird unterhalb der Nahkampfeigenschaften Ihrer Figur angezeigt.

Magic (Zauberkraft) Dies bezieht sich auf Zaubersprüche, die ausschließlich auf magische Weise (ohne Naturgewalten) ihre Wirkung ausüben.

Fire (Feuer) Dies schützt sie gegen Feuer, das von Waffen oder Zaubersprüchen Ihrer Gegner ausgeht.

Lightning (Blitz) Widerstandsfähigkeit gegen Blitze schützt sie gegen Zaubersprüche und Angriffe mit elektrischer Wirkung.

Wenn Sie damit fertig sind, die statistischen Werte Ihrer Heldenfigur zu betrachten, schließen Sie den Character Information Screen durch Anklicken des CHAR-Feldes oder durch Drücken von **C** auf der Tastatur.

Inventar-Bildschirm („Inventory Screen")

Um zu sehen, welche Ausrüstung Ihre Heldenfigur gerade bei sich trägt, können Sie das »Inventory« (= Inventar) abrufen. Um den Inventory Screen zu öffnen, klicken Sie entweder auf das INV-Feld oder drücken Sie die Taste **I** auf der Tastatur. Es erscheinen nun die Umrisse Ihrer Heldenfigur sowie zahlreiche Kästchen, in denen die jeweils getragene Ausrüstung sowie Gegenstände aus Ihrem Rucksack angezeigt werden.

Kopf Zum Tragen von Kopfbedeckungen wie Helmen oder Kronen.

Torso Dies zeigt die Gesamtpanzerung an, die Sie gegenwärtig tragen.

rechte Hand Legen Sie alle Waffen, die Sie verwenden möchten, in dieses Feld.

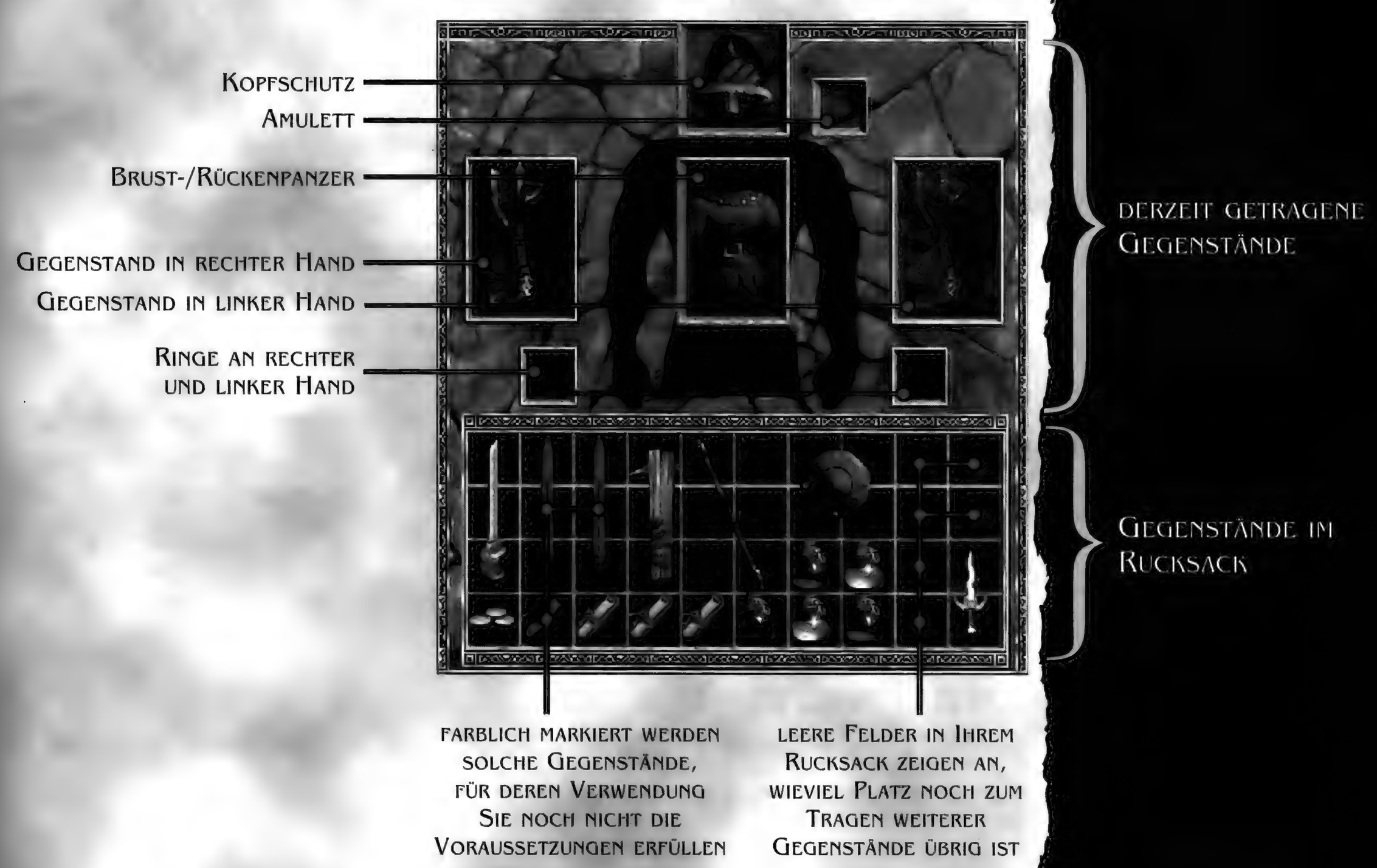
linke Hand Für gewöhnlich wird damit ein Schutzschild getragen. Manche Waffen jedoch erfordern wegen ihres Gewichtes (zum Beispiel große Axt) oder Handhabung (Bogen) beide Hände. In diesen Fällen zeigt dann dieses Feld eine »gerasterte« Darstellung der betreffenden Waffe, um zu signalisieren, daß diese Hand nicht mehr frei ist.

„Die einzige Zukunft, die auf einen Frieden folgt, ist ein erneuter Krieg...“

Amulett Verschiedene magische Amulette können in den Tiefen des Labyrinthes unterhalb der Kirche gefunden werden. Es kann nur jeweils ein Amulett getragen werden.

Ringe Magische Ringe können demjenigen, der sie trägt, verschiedenste Fähigkeiten verleihen. An jeder Hand kann jedoch nur ein magischer Ring gleichzeitig getragen werden.

Rucksack Der Bereich unterhalb den Umrissen der Figur stellt den Rucksack und seinen Inhalt dar. Beachten Sie, daß die Gegenstände verschieden groß sind und dem entsprechend einen unterschiedlichen Platzbedarf aufweisen. Manchmal ergibt sich die Notwendigkeit, das Inventory unter Gesichtspunkten der Platzoptimierung neu zu organisieren, um Raum für weitere Gegenstände zu schaffen.



Bewegen Sie den Mauszeiger auf die Keule (»club«) im Rucksack der Heldenfigur. Achten Sie darauf, wie die Keule markiert wird, und ein Beschreibungstext unten am Bildschirm erscheint. Linksklicken Sie auf die Keule. Der Mauszeiger wird augenblicklich durch ein Bild der Keule ersetzt. Bewegen Sie die Keule auf einen anderen freien Bereich in Ihrem Rucksack und linksklikken Sie erneut. Sie haben damit die Keule an eine andere Position innerhalb des Rucksacks bewegt.

Um die Keule aus Ihrem Inventory zu entnehmen und auf den Boden fallenzulassen, linksklicken Sie diese, um sie zu markieren, und bewegen Sie dann den Mauszeiger auf das Spielfeld. Linksklicken Sie irgendwo auf dem Boden in der Nähe Ihrer Heldenfigur – damit wird die Keule auf den Boden geworfen. Bewegen Sie den Mauszeiger auf die gerade weggeworfene Keule. Diese wird nun durch einen blauen Umriß hervorgehoben, und eine Kurzbeschreibung des Gegenstandes erscheint im entsprechenden Textkasten. Linksklicken Sie auf die Keule, um sie wieder aufzuheben. Beachten Sie bitte, daß Gegenstände nicht automatisch in den Rucksack kommen, wenn der Inventory Screen geöffnet ist. Bewegen Sie den Mauszeiger über eine freie Fläche in Ihrem Rucksack, und linksklicken Sie, um dort die Keule zu verstauen.

„Ich habe die Schrecken gesehen, die unter der Erde verborgen liegen. Ich habe den eisigen Zorn der Finsternis auf meiner Haut gespürt und die skelettartigen Krallen des Todes. Was bewahrt mich nun vor den blutigen Spuren des Schreckens?“

Gegenstände in Ihrem Rucksack wie beispielsweise Schriftrollen und Bücher können dadurch verwendet werden, daß man auf ihnen rechtsklickt. Falls es sich um einen Trank oder etwas anderes handelt, für das kein spezielles Ziel bestimmt werden muß, tritt die Wirkung sofort ein. Ist es ein Zauberspruch oder Effekt, wofür man ein Ziel festzulegen hat, verwandelt sich der Mauszeiger in einen »Zielcursor«. Bewegen Sie den Zielcursor auf den Gegenstand oder Bereich, auf den Sie den Effekt oder Spruch anwenden möchten, und betätigen Sie dann die linke Maustaste.

Schließen Sie den Inventory Screen durch Anklicken des INV-Feldes oder Drücken der Taste **I**. Sie können auch den Inventory Screen dadurch schließen, indem Sie die Leertaste betätigen. Durch Drücken der Leertaste werden automatisch alle Anzeigebildschirme geschlossen, die offen sind, und die volle Sicht auf das Spielfeld wird freigegeben.

Der Guertel

Kleine Gegenstände, so wie Tränke und Schriftrollen, können Sie

nicht nur in Ihrem Rucksack aufbewahren, sondern auch an Ihrem Gürtel tragen, so daß diese schnell zur Verwendung bereitstehen. Der Krieger beginnt mit zwei Heiltränken (»Potion of Healing«) an seinem Gürtel. Die Zahl in der rechten unteren Ecke des jeweiligen Symbols ist die Schnellwahltaste für den jeweiligen Gegenstand. Durch Drücken der Zifferntaste **1** auf der Tastatur wird Ihre Heldenfigur dazu veranlaßt, den Trank aus der ersten Position am Gürtel zu sich zu nehmen. Sie können die Gegenstände auch verwenden, indem Sie darauf rechtsklicken. Wenn Ihre Heldenfigur einen verwendbaren Gegenstand aufnimmt, der klein genug dafür ist, wird dieser automatisch an den Gürtel gehängt, sofern dort noch Platz vorhanden ist. Sie können auch Gegenstände zwischen dem Rucksack und dem Gürtel umverteilen, indem Sie den Inventory Screen öffnen, den zu bewegenden Gegenstand linksklicken und dann dort linksklicken, wohin Sie ihn bewegen möchten.

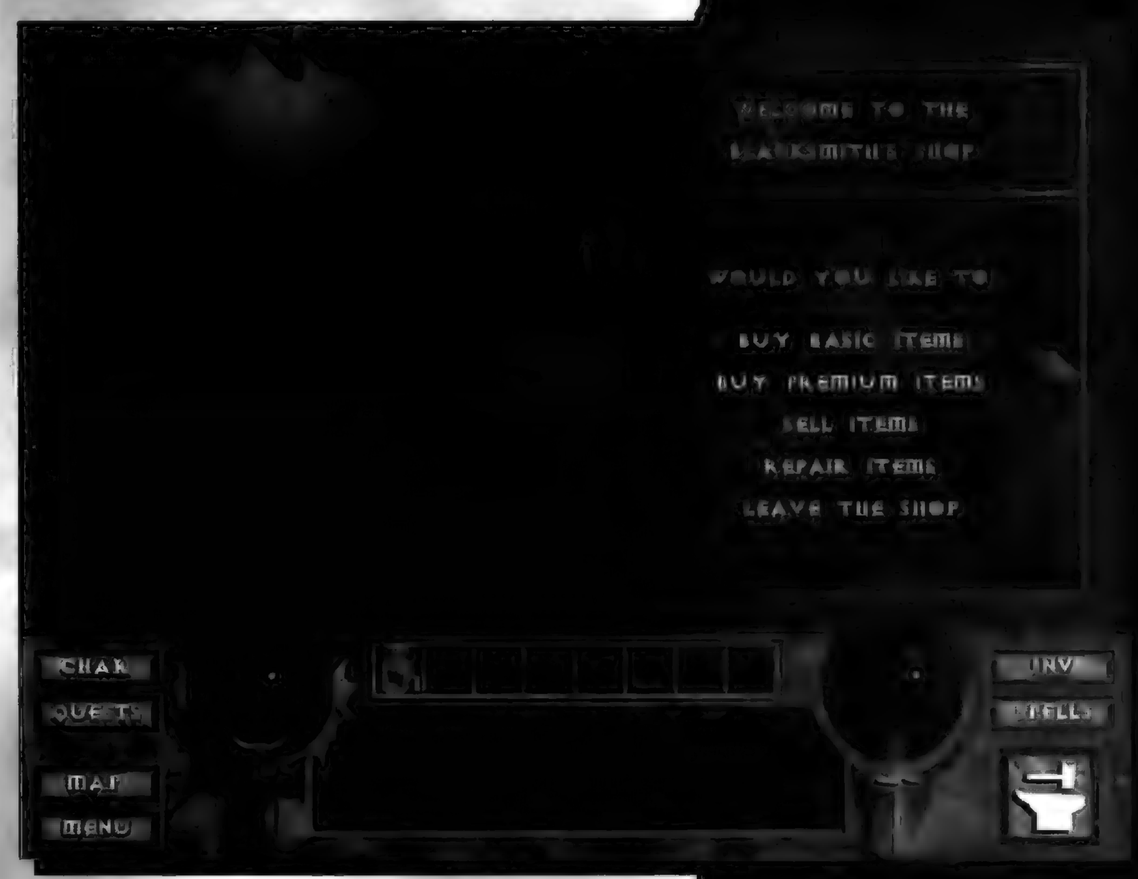
„Die wahre Stärke eines Kriegers zeigt sich nicht an seinem Körper, sondern in seinem Geist."

Fortbewegung

Sie bewegen Ihre Figur in *Diablo*, indem Sie mit dem Mauszeiger auf eine Zielposition weisen und dann die linke Maustaste betätigen. Daraufhin bewegt sich Ihre Figur automatisch in die entsprechende Richtung. Bitte beachten Sie, daß Wände, Monster oder verschlossene Türen Ihre Heldenfigur eventuell daran hindern könnten, dorthin zu gelangen, wohin Sie sie bewegen möchten.

Interaktion mit Figuren

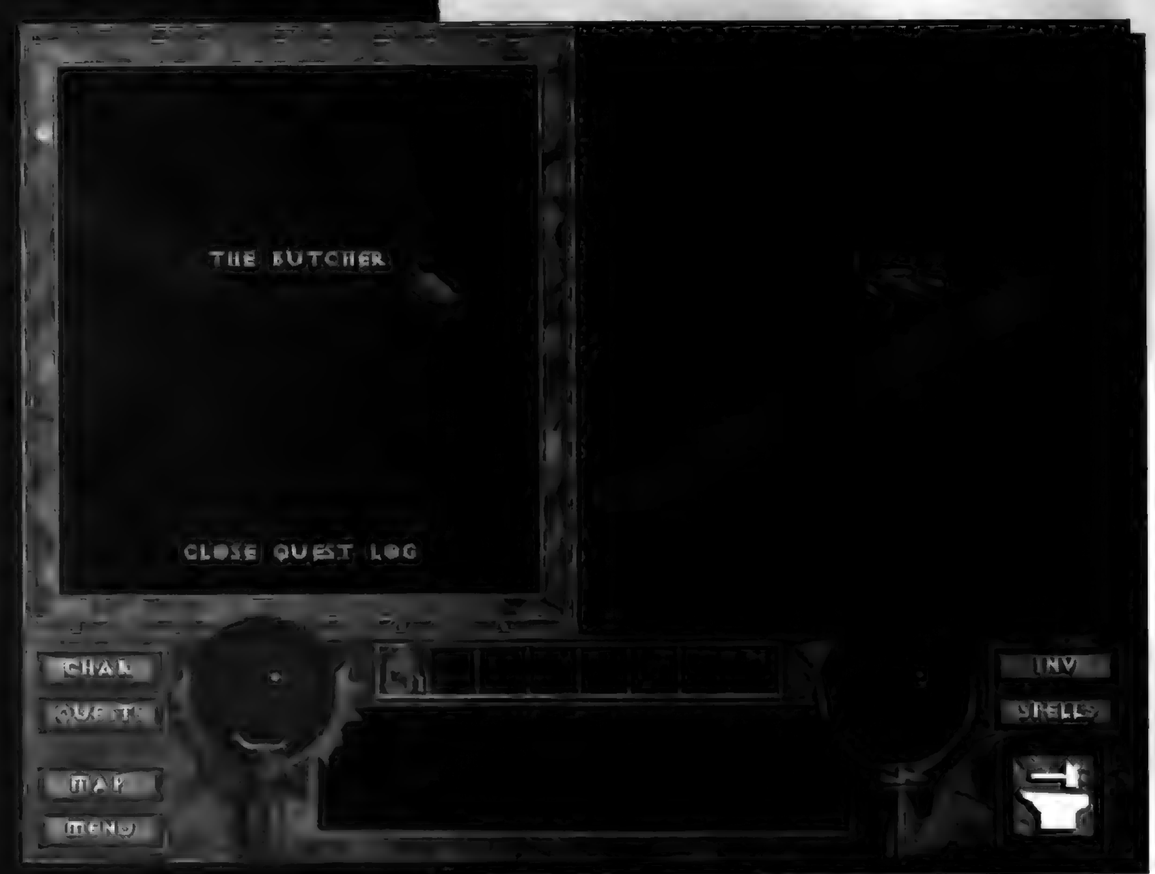
Jetzt ist es an der Zeit, daß wir die Stadt Tristram erkunden und uns mit einem der wenigen übriggebliebenen Einwohner unterhalten. Laufen Sie zum Brunnen in der Mitte der Stadt. Mehrere Personen werden zu sehen sein. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den großen Menschen, der rechts herumsteht. Sein Name erscheint dann im Beschreibungsfeld. Die Bewohner der Stadt oder des Labyrinths bitten manchmal Ihre Figur um bestimmte Hilfe oder geben Ratschläge zu den Quests (Aufgaben), die Sie gerade lösen. Manche Leute bieten auch Waren oder magische Gegenstände an, die auf der Reise von großer Hilfe sind. Um mit Griswold zu reden, linksklicken Sie auf ihm. Ihre Heldenfigur wird nun zu ihm hingehen und eine Unterhaltung beginnen.



Griswold ist der Waffenschmied von Tristram und kann Ihrer Figur mit Waffen und Panzerungen weiterhelfen. Linksklicken Sie auf »Buy Basic Items« (= »gewöhnliche Gegenstände kaufen«). Es erscheint nun eine Liste von Gegenständen, die Griswold in seinem Sortiment hat. Sie können den Rollbalken linksklicken oder die Pfeiltasten verwenden, um die Liste nach oben oder unten abzurollen. Von jedem Gegenstand werden Name, Beschreibung und statistische Werte aufgeführt, und natürlich auch der Kaufpreis. Gegenstände, die in roter Farbe gelistet werden, sind zu mächtig, als daß sie von Ihrer Heldenfigur bereits verwendet werden könnten; Ihre Heldenfigur ist möglicherweise zu schwach, um die Waffe zu halten, oder zu unbeweglich, um sie zu handhaben. Linksklicken Sie auf »Back« (= »zurück«) oder drücken Sie einmal die Taste **Esc**, um zurück zum Hauptmenü für die Unterhaltung mit Griswold zu gelangen. Linksklicken Sie dann auf »Leave the Shop« (= »den Laden verlassen«) oder drücken Sie erneut **Esc**, um sich von Griswold zunächst wieder zu verabschieden.

Das Quest-Logbuch (»Quest Log«)

Setzen Sie Ihre Erkundung von Tristram fort und sprechen Sie alle Menschen an, auf die Sie treffen. Es ist gut möglich, daß einer von diesen Ihnen gegenüber eine Bitte äußert. Dadurch erhalten Sie bestimmte Aufgaben, deren Erledigung sich recht umfangreich und schwierig gestaltet – diese werden »Quests« (= »Suchen«) genannt. Nur durch Bewältigen der Quests wird es Ihnen gelingen, all das Unheil aus der Welt zu schaffen, das dieses Land bedrückt.



Um eine Liste der Quests zu erhalten, die Ihnen gegenwärtig aufgetragen sind, oder um nochmal die jeweiligen Instruktionen zu erhalten, werfen Sie einen Blick in das Quest Log. Klicken Sie auf das QUESTS-Feld im Steuerbereich des Bildschirms, oder drücken Sie die **Q**-Taste. Alle Quests, die Ihre Heldenfigur gegenwärtig noch zu lösen hat, werden angezeigt. Linksklicken Sie auf dem Namen der Quest oder drücken Sie die **Enter**-Taste, um die Anweisungen nochmal mitgeteilt zu bekommen. Sobald Sie damit fertig sind, schließen Sie das Quest Log. Dazu können Sie auf das QUESTS-Feld klicken, die **Q**-Taste drücken oder wahlweise auch die Leertaste betätigen.

Noch ein kleiner Tip: Sobald Sie eine Quest zu lösen haben, können Sie auch andere Stadtbewohner fragen, ob diese gegebenenfalls hilfreiche Informationen dazu für Sie haben.

Das Spiel speichern und laden (»Save Game«, »Load Game«)

Bevor Sie in das Labyrinth aufbrechen, möchten Sie möglicherweise den Spielstand speichern. Holen Sie dazu das Hauptmenü auf den Bildschirm, indem Sie das MENU-Feld anklicken oder die **Esc**-Taste drücken. Von dort können Sie dann Ihr Spiel speichern (»Save Game«), ein gespeichertes Spiel laden (»Load Game«), ein neues Spiel anfangen (»New Game«), Diablo verlassen (»Exit Diablo«) oder die Optionen (»Options«) einstellen. Klicken Sie auf »Save Game«, um den Zustand Ihrer Figur zu speichern. Heldenfiguren für Spiele gegen den Computer (»Single Player Heroes«) können nur in jeweils einem Zustand zur selben Zeit gespeichert werden, so daß Sie mit der Verwendung dieser Funktion sehr überlegt umgehen sollten. Mehrspieler-Heldenfiguren werden automatisch bei ihren Streifzügen durch Tristram gespeichert.

Spiel-Optionen (»Game Options«)

Wenn Sie möchten, können Sie auch die Lautstärke für die Musik- oder Soundeffekte des Spiels einstellen, indem Sie den Auswahlpunkt »Options« anklicken. Sie können auch die Helligkeitsregelung für die Spielanzeige regeln, indem Sie die »Gamma«-Einstellung verändern. Je weiter Sie den Gamma-Balken nach rechts bewegen, um so heller erscheint der Spielbildschirm; mit der tatsächlichen Sichtweite Ihrer Figur hat dies jedoch nichts zu tun. Sie können auch das Menü durch Anklicken des MENU-Feldes oder Drücken der **Esc**-Taste verlassen.

Das Labyrinth betreten

Jetzt sind Sie soweit, Ihre Suche nach Diablo aufzunehmen. Bewegen Sie den Cursor auf den Eingang zu der Kirche, wodurch Sie in das darunterliegende Labyrinth eintreten. Linksklicken Sie auf den Eingang der Kirche, und Sie steigen dort hinab.

Das Labyrinth unterhalb der Kirche wird in ähnlicher perspektivischer Weise angezeigt wie die Stadt darüber, jedoch gibt es einen wichtigen Unterschied: Wenn Ihre Heldenfigur sich Wänden und Türen nähert, erscheinen diese in leicht durchsichtiger Form, damit Sie keine Gegenstände oder Wesen übersehen, die hinter diesen sonst verborgen blieben. Nur diejenigen Gegenstände und Kreaturen sind auf den ersten Blick zu sehen, die sich im Sichtbereich Ihrer Heldenfigur befinden. Dieser ist von Natur aus begrenzt, wobei er durch bestimmte magische Gegenstände erweitert oder eingeschränkt werden kann.

„Was mich treibt, ist nicht der Haß. Es ist nicht die Furcht. Es ist kein Verlangen, keine Pflicht und nichts Vernunftbedingtes. Alle diese Gedanken und Gefühle sind mir schon lange fremd. Alles, worum es mir jetzt noch geht, ist die gerechte Strafe..."

Das Spiel anhalten

Es kann sein, daß sich schon Kreaturen in der Nähe des Eingangs zum Labyrinth befinden und dann auf Ihren Helden losgehen. Um das Spiel anzuhalten, drücken Sie die Taste **P** auf der Tastatur. Der Bildschirm wird rot, um damit anzuzeigen, daß das Spiel angehalten ist. Durch nochmaliges Drücken von **P** wird das Spiel wieder aufgenommen. Beachten Sie bitte, daß das Anhalten des Spiels nur dann möglich ist, wenn Sie alleine gegen den Computer spielen.

Interaktion mit der Umgebung

Sie bewegen sich im Labyrinth auf dieselbe Weise wie in der Stadt fort. Sie können entweder auf das Ziel klicken, zu dem Sie gehen möchten, oder Sie halten die linke Maustaste gedrückt, um in die angezeigte Richtung zu laufen. Alles, womit Sie in irgendeiner Form interagieren können, wird markiert, wenn Sie den Mauszeiger darüber bewegen. Kreaturen werden in roter Farbe hervorgehoben, aufnehmbare Gegenstände in blauem Rahmen und Türen oder andere Elemente des Labyrinths in goldener Farbe. Durch Linksklicken auf dem markierten Objekt bewegt sich Ihre Heldenfigur dorthin und führt eine Aktion aus, die mit dem betreffenden Gegenstand möglich ist (zum Beispiel Tür öffnen oder Monster angreifen).

Nahkampf

Der Nahkampf wird auf dieselbe Weise wie die Fortbewegung der Figur gesteuert. Um eine Kreatur anzugreifen, bewegen Sie den Mauszeiger auf das Ziel, woraufhin es hervorgehoben wird. Der Name der Kreatur und alles andere, was Ihre Figur über sie weiß, wird im Beschreibungsfeld angezeigt. Linksklicken Sie auf die Kreatur, um sie anzugreifen. Falls Ihre Figur sich nicht schon nah genug am angegriffenen Wesen befindet, läuft es auf dieses zu und attackiert es. Falls Sie einen Bogen verwenden oder aus anderen Gründen (zum Beispiel um einen Durchgang zu blockieren) beim Angreifen nicht Ihre Position verlassen wollen, halten Sie dabei die **Umsch**-Taste gedrückt, damit sich Ihre Figur im Kampfgetümmel nicht bewegt.

Durchsuchen Sie nun das Labyrinth, bis Sie auf Wesen stoßen, mit denen Sie kämpfen können. Wenn dabei Ihre Figur verletzt wird und die »Life«-Anzeige (rote Kugel) immer weniger wird, nehmen Sie ein heilendes Getränk (»Potion of Healing«) zu sich, um Ihre Figur wieder ein wenig zu regenerieren.

Die Automap-Karte

Eine Automap-Karte zur besseren Orientierung ist verfügbar. Um die Automap anzuzeigen, klicken Sie auf das MAP-Feld oder drücken Sie die Tabulatortaste. Dann erscheint eine Übersichtskarte auf dem Spielfeld. Ein oranger Pfeil in der Kartenmitte zeigt die Position und Laufrichtung Ihrer Figur an. Türen und Treppen werden gelb dargestellt. Sie können die Pfeiltasten verwenden, um die Karte abzurollen, und mit den Tasten + und - die Ansicht vergrößern oder verkleinern. Das Spiel selbst wird durch die Anzeige der Automap nicht unterbrochen, das heißt Sie können nach wie vor gehen, angreifen oder Ihrerseits von den Wesen im Labyrinth attackiert werden.

Automap

Um die Automap auszublenden, klicken Sie entweder auf das MAP-Feld oder drücken Sie die **Tabulator**-Taste. Sie können auch die Leertaste drücken, um alle Anzeigen einschließlich der Automap auf einmal auszublenden.

Erfahrung (Experience) sammeln und Stufen (Levels) erreichen

Laufen Sie nun ein wenig im Labyrinth herum. Probieren Sie verschiedene Waffen aus, um herauszufinden, welche am wirkungsvollsten gegen die Kreaturen sind, mit denen Sie jeweils kämpfen. Vergessen Sie nicht Ihre Heiltränke, und wenn es im Labyrinth zu gefährlich wird, gehen Sie lieber nochmal in die Stadt zurück, um sich dort besser auszurüsten.

Von Zeit zu Zeit baut Ihre Heldenfigur jeweils genügend Erfahrung auf, um die nächste Stufe zu erreichen. Wenn dies passiert, werden Ihre Life- und Mana-Kugeln wieder ganz aufgefüllt, und ein LEVEL UP-Feld erscheint im Spielfeld. Klicken Sie entweder auf das LEVEL UP-Feld oder zeigen Sie den Character Information Screen auf andere Weise an, um nun die Vorteile davon zu erhalten, daß Sie einen neuen Level erlangt haben. Mit jedem Level erhalten Sie weitere Punkte zur Verteilung unter Ihren diversen Attributen. Linksklicken

Sie auf das [ ]-Feld rechts von einem Attribut, um dieses zu erhöhen. Über diese Verteilung zusätzlicher Punkte hinaus wirkt sich ein höherer Level auch jeweils positiv auf die Eigenschaften Ihrer Figur im Nahkampf und bei der Anwendung von Zaubersprüchen aus.

Einsatz von Fertigkeiten und Zauberspruechen

Sobald Sie genug Erfahrung gesammelt haben, um den Level 2 zu erreichen, gehen Sie zurück zum Eingang ins Labyrinth. Falls Sie sich davon schon weit entfernt haben, können Sie den Aufgang mit Hilfe der Automap schnell ausfindig machen. Bevor Sie in die Stadt zurückgehen, linksklicken Sie das [SPELLS]-Symbol im Steuerbereich oder drücken Sie die Taste **B** auf der Tastatur. Dies öffnet Ihr Zauberbuch (Spellbook), worin sich alle Zaubersprüche und Fertigkeiten befinden, über die Ihre Figur gegenwärtig verfügt. Durch Linksklicken der numerierten Felder im unteren Bereich des Spellbook blättern Sie dessen Seiten. Linksklicken Sie auf einen Zauberspruch oder eine Fertigkeit, um dessen beziehungsweise deren Einsatz vorzubereiten, und das Symbol im Steuerbereich nimmt dessen Form an, um dies anzuzeigen. Aktivieren Sie nun die Repair-Fertigkeit durch Linksklicken des Symbols auf der ersten Seite des Zauberbuchs. Klicken Sie auf das [SPELLS]-Feld oder drücken Sie die **B**-Taste auf der Tastatur, um das Zauberbuch zu schließen.

Bewegen Sie den Mauszeiger auf das Spielfeld, und klicken Sie die rechte Maustaste. Ihre Figur wird nun von einer magischen Aura umgeben, und der Mauszeiger verwandelt sich in das Symbol für die Reparier-Fertigkeit. Der Inventory Screen öffnet sich nun von selbst. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den Ausrüstungsgegenstand, den Sie reparieren möchten, und linksklicken Sie darauf. Die meisten Zaubersprüche und Fertigkeiten werden auf diese Weise verwendet, wobei jedoch einige Zaubersprüche sich automatisch auf den Bereich beziehen, den Sie rechtsklicken, was Sie allerdings recht bald herausfinden werden. Sie können auch einen Zauberspruch durch Rechtsklicken des betreffenden Symbols im Zauberbuch aussprechen.

Das Speedbook und die Schnellwahltasten fuer Zauberspruche

Eine weitere Methode zum Auswählen eines Zauberspruches beziehungsweise einer Fertigkeit bietet das Speedbook. Klicken Sie auf das -Symbol im Steuerbereich oder drücken Sie die S-Taste auf der Tastatur, um das Speedbook zu öffnen. Eine Reihe von Symbolen erscheint und zeigt die Zaubersprüche und Fertigkeiten an, die Ihre Heldenfigur einsetzen kann, und zwar im untersten Bereich des Spielfeldes. Fertigkeiten werden in goldener, auswendig gelernte Zaubersprüche in blauer, auf Schriftrollen verfügbare Zaubersprüche in roter und mit Zauberstäben verwendbare Sprüche in oranger Farbe dargestellt. Um einen anderen Zauberspruch oder eine andere Fertigkeit auszuwählen, linksklicken Sie auf deren Symbol. Das Speedbook schließt sich daraufhin, und der betreffende Zauberspruch beziehungsweise die betreffende Fertigkeit wird für den Einsatz bereitgehalten.

Sobald Sie ein paar Zaubersprüche erlernt oder mehrere magische Gegenstände gefunden haben, könnte es sich bezahlt machen, wenn Sie Schnellwahltasten für häufig benötigte Zaubersprüche einrichten. Dann müssen Sie nicht mehr das Spellbook oder Speedbook öffnen, um einen Zauberspruch auszuwählen. Bewegen Sie den Cursor auf das Repair-Symbol in Ihrem Speedbook. Drücken Sie die Taste **F5**. Die Beschreibung der Fertigkeit verändert sich, um die neue Schnellwahltaste anzuzeigen. Durch Drücken der Taste **F5** können Sie nun jederzeit die Repair-Fertigkeit zur Verwendung auswählen. Mit den Tasten **F5** bis **F8** können Sie insgesamt bis zu vier Zaubersprüche auf Schnellwahltasten legen.

„Stattet Euch aus mit den Waffen des Verstandes und der Panzerung der Weisheit.

Den Sieg erringet Ihr nicht minder durch die Stärke Eures Geistes denn mit der Kraft Eurer Muskeln und den stählernen Klingen Eurer Waffen.“

So geht es weiter

Sie haben jetzt die Grundfunktionen von *Diablo* kennengelernt und wissen, wie Sie das Spiel bedienen. Alle nun folgenden Abschnitte des Handbuchs geben Ihnen noch weitere Informationen über die Kreaturen und Gegenstände, die Sie in der Welt von *Diablo* finden.

ÜBERBLICK ÜBER DIE STEUERUNG

„Es ist ein Leichtes, in die Tiefen der Hölle hinabzusteigen; bei Nacht und bei Tag stehen die Tore des dunklen Todes weit offen; doch darin, wieder zurückzusteigen und wieder die eigenen Schritte zurückzugehen – darin liegt die Herausforderung und Schwierigkeit begründet."

Vergil, Die Aeneis

FORTBEWEGUNG

Linksklicken Sie dort, wohin Ihre Figur gehen soll.

Eine kontinuierliche Bewegung kann dadurch erreicht werden, daß Sie den Mauszeiger in die betreffende Richtung bewegen und die linke Maustaste gedrückt halten. Ihre Heldenfigur wird so lange in die jeweilige Richtung laufen, bis die Maustaste losgelassen wird oder der Weg blockiert ist.

NAHKAMPF

Bewegen Sie den Mauszeiger auf die Kreatur, die Sie angreifen möchten. Der Name der Kreatur und alle anderen Informationen, die Ihre Heldenfigur über diese hat, erscheinen im Beschreibungsfeld. Die Namen von speziellen Kreaturen, die es nur einmal gibt, erscheinen in Goldfarbe.

Linksklicken Sie auf der Kreatur, um sie mit der Waffe anzugreifen, die Ihre Figur zur Zeit in der Hand hält.

Wenn Sie beim Angreifen die **Umsch**-Taste gedrückt halten, wird ein Angriff unternommen, jedoch bleibt Ihre Figur an Ort und Stelle stehen.

FERTIGKEITEN UND ZAUBERSPRUECHE VERWENDEN

Linksklicken Sie auf eine Fertigkeit beziehungsweise einen Zauberspruch, die beziehungsweise den Sie im Speedbook oder Spellbook zur Auswahl haben.

Rechtsklicken Sie auf die Kreatur oder die Fläche, auf die Sie den vorbereiteten Zauberspruch anwenden möchten. Zaubersprüche oder Fertigkeiten, die sich auf einen Gegenstand in Ihrem Inventar beziehen, verwandeln den Mauszeiger unmittelbar in ein Zielsymbol. Markieren Sie den betreffenden Gegenstand mit dem Cursor, und linksklicken Sie darauf.

Schnellwahltasten können mit häufig benötigten Zaubersprüchen unter Zuhilfenahme des Speedbook belegt werden. Öffnen Sie das Speedbook und bewegen Sie den Cursor auf den Zauberspruch, den Sie auf eine Schnellwahltaste legen möchten. Drücken Sie eine der Funktionstasten **F5** bis **F8**, um die betreffende Taste mit diesem Zauberspruch zu belegen, und schließen Sie dann das Speedbook. Das Betätigen der jeweiligen Schnellwahltaste stellt dann den jeweiligen Zauberspruch ein.

„Brichst Du die Knochen, wird der Körper verheilen.

Brichst Du den Kampfgeist, ist der Körper verloren..."

Bedeutung der Farben im Speedbook

gold: Fertigkeit
blau: auswendiggelernter Zauberspruch
rot: Schriftrolle
orange: Zauberstab

Interaktion mit der Umgebung

Bewegen Sie den Mauszeiger auf einen Gegenstand. Eine farbige Markierung zeigt an, daß Sie etwas mit oder an dem Gegenstand machen können.

blau: Gegenstand, kann aufgenommen werden
rot: Kreatur
gold: alles andere, womit Ihre Heldenfigur in Interaktion treten kann

Ein Linksklick auf dem markierten Gegenstand führt dazu, daß Ihre Figur zu dem Objekt hingeht und es aufhebt, angreift oder eine andere Aktion darauf anwendet.

Gegenstaende verwenden

Wenn Sie den Mauszeiger auf einen Gegenstand bewegen, wird sein Name angezeigt. Bewegen Sie den Mauszeiger auf einen Gegenstand im Inventory, werden alle weiteren bekannten Informationen über das Objekt angezeigt. Die Farbe der Beschreibung läßt auf die Beschaffenheit des Gegenstandes schließen.

weiß: gewöhnlicher Gegenstand
blau: magischer Gegenstand
gold: einzigartiger Gegenstand

Jegliche Ausrüstung, die in roter Farbe aufgeführt wird, ist entweder überhaupt nicht verwendbar oder erst dann verwendbar, wenn Ihre Heldenfigur auf einem entsprechenden Level steht.

Rechtsklicken Sie einen Gegenstand im Inventory oder Gürtel, um ihn zu verwenden. Falls der Gegenstand ein Ziel braucht, wird der Mauszeiger zu einem Zielsymbol. Bewegen Sie den Mauszeiger auf das Ziel und linksklicken Sie dort.

Ein Gegenstand am Gürtel Ihrer Heldenfigur hat automatisch eine Schnellwahltaste. Diese Schnellwahltaste wird jeweils rechts unten im entsprechenden Segment des Gürtels angezeigt. Durch Drücken der Schnellwahltaste verwenden Sie den Gegenstand.

Rechtsklicken Sie auf Goldstücke, die Ihre Heldenfigur bei sich trägt, um eine vorhandene Gesamtmenge von Gold in zwei kleinere Teilmengen aufzuteilen.

„Es ist leichter, jemand von hinten zu erstechen, als ihm dabei ins Auge zu sehen.

Die Gesellschaft beruht auf diesem Prinzip, und es ist allen Herrschern gemeinsam...“

„Die brennenden Zungen der Hölle greifen beim Laufen nach unseren Fersen, und wir schreien angesichts ihres furchterregenden, klaffenden Rachens. Wie soll man dieser gnadenlosen Kreatur des Schreckens nur entkommen...“

Tastatur-Kommandos

Z	Zoom (Vergrößerung) an-/ausschalten
F1	Diablo-Hilfstexte
P	hält das Spiel an (Pause)
Esc	Hauptmenü anzeigen
B	Zauberbuch (Spellbook) aufschlagen
C	Character Information Screen (Infos zu Figur)
I	Inventory (Inventar) darstellen
Q	Quest Log lesen
S	Speedbook anzeigen
Tab	Automap (Übersichtskarte) anzeigen
Umsch	beim Angreifen gedrückt halten, damit die Figur trotzdem stehenbleibt
+ / –	Automap größer/kleiner schalten
Pfeiltasten	Automap abrollen
1 - 8	Gegenstand vom Gürtel abnehmen und verwenden
F5 - F8	Zauberspruch in Speedbook markieren und F5 bis F8 drücken, um die Schnellwahltaste zuzuweisen. Sobald die Schnellwahltaste definiert ist, wird der jeweilige Zauberspruch durch Drücken der betreffenden Taste eingestellt und kann verwendet werden.
F9 - F12	Verschicken vorgefertigter Nachrichten (nur im Mehrspielermodus)
Enter	Nachrichtenfenster öffnen / Nachricht versenden (nur im Mehrspielermodus)
Leertaste	alle offenen Fenster / Anzeigebereiche schließen, freie Sicht aufs Spielfeld

„Jeder Meister der Krieges muß es lernen, seine Freunde wie seine Feinde richtig einzuschätzen. Mit der Zeit zahlt es sich aus, beide genau zu kennen...“

Mehrspieler-Anleitung

Multi-Player-Spiele

Die dunklen Mächte in *Diablo* sind in der Überzahl, doch Sie müssen ihnen nicht alleine gegenübertreten. *Diablo* ermöglicht es, daß bis zu vier Spieler gemeinsam in das Labyrinth unterhalb von Tristram hinabsteigen, wahlweise als Freunde oder als Feinde. Multi-Player-Heldenfiguren werden getrennt zu denen aus Single-Player-Spielen betrachtet und gespeichert. Der Zustand einer Multi-Player-Figur wird regelmäßig während des Spielens gespeichert, wobei Erfahrung und Ausrüstung von einer Spielsitzung zur nächsten mitgenommen werden. Deshalb erscheinen auch während eines Multi-Player-Spiels nicht die Optionen »Save« (= speichern) und »Load« (= laden) im Menü.

Der Steuerbereich bei Multi-Player-Spielen

Der Steuerbereich in Multi-Player-Spielen verfügt über zwei zusätzliche Klickfelder, nämlich »Message« (= Nachricht) und »Player Intent« (= Absichten des Spielers). Um in einem Multi-Player-Spiel eine Nachricht an andere Teilnehmer zu senden, linksklicken Sie das Message-Feld oder drücken Sie die Taste **Enter**. Das Beschreibungsfeld zeigt dann eine Eingabeaufforderung an, woraufhin Sie Ihre Nachricht eintippen können. Klicken Sie auf das Message-Feld oder drücken Sie die Taste Enter, um die Nachricht zu versenden. Sie haben dabei die Möglichkeit, bestimmte Spieler vom Erhalt einer Nachricht auszuschließen oder gezielt zu adressieren, indem Sie die Felder neben den betreffenden Namen ein- oder ausschalten. Um häufig benötigte Nachrichten schnell zu versenden, stehen Ihnen die Tasten **F9** bis **F12** als Schnellwahltasten für vordefinierte Nachrichten zur Verfügung.

Das Player-Intent-Feld bestimmt, wie sich Ihre Figur im Spiel gegenüber den (menschlichen) Mitspielern verhält. Durch Linksklicken auf diesem Feld wird zwischen den Einstellungen Aggressive (gegeneinander) und Peaceful (miteinander) umgeschaltet.

Ist die Aggressive-Einstellung aktiv, dann verhält sich Ihre Heldenfigur gegenüber anderen Spielern so, wie gegenüber den Monstern im Dungeon, greift sie also per Linksklick an. Um kooperativ zu spielen, wählen Sie also statt dessen die Peaceful-Einstellung. Damit wird Ihre Heldenfigur die anderen Spieler nicht angreifen, wenn Sie auf diesen linksklicken, und wird sie nicht absichtlich zur Zielscheibe für verletzende Zaubersprüche nehmen. Hinweis: Auch wenn es gar nicht Ihrer Absicht entspricht, können doch Pfeile oder die Auswirkungen von gewissen Zaubersprüchen zufällig in der Nähe stehende Mitspieler treffen. Passen Sie also gut auf, wenn Sie auf engstem Raum nebeneinander kämpfen.

Es sei darauf hingewiesen, daß jedes Multi-Player-Spiel entscheidend von der Verbindungsqualität zwischen allen teilnehmenden PCs abhängt. Eine hochgradige Netzwerkauslastung, schlechte Verkabelung, Nebengeräusche auf Leitungen, hohe Verzögerungsfaktoren (»latency«) und andere Einflüsse von außen können die Zuverlässigkeit und Spielgeschwindigkeit eines Multi-Player-Spiels erheblich reduzieren.

Spawning-Kopien von Diablo

Diablo ermöglicht es Ihnen, mit Hilfe seiner »Spawning«-Technologie eine Shareware-Kopie von sich selbst auf anderen PCs abzulegen, damit dort auch ohne eingelegte *Diablo*-CD gespielt werden kann. Solche „spawned copies" ermöglichen es Ihnen, Multi-Player-Spiele in der Krieger-Rolle zu spielen, einschließlich Spielen über das Battle.net. »Spawned«-Versionen von *Diablo* können nur gegen ihres-

gleichen spielen; eine normale Installation und eine »spawned«-Installation können sich in Multiplayer-Spielen nicht »sehen«. Hinweis: Eine »spawned copy« von *Diablo* beansprucht erheblich mehr Festplattenplatz als eine normale Installation, da dann einige zusätzliche Dateien von der CD auf die Festplatte installiert werden müssen.

Verbindungsmethoden

Direktverbindung

Mögliche Spielerzahl: 1 – 4

Anforderungen: 2 oder mehr Computer, die an ihren seriellen Schnittstellen mit einem Nullmodemkabel verbunden sind.

Einer der Spieler muß dann »Create Game« (= Spiel erstellen) auswählen, um das Spiel zu starten. Sobald das Spiel gestartet hat, gehen Sie die ganze Reihe der verketteten Computer durch. Wenn ein Spieler nicht automatisch dem Spiel beitritt, wählen Sie »Retry Connection« (= Verbindungsaufnahme nochmal versuchen), um ins Spiel einzutreten.

Nullmodemkabel: Dies ist eine spezielle Art eines seriellen Kabels (9- oder 25polig), mit dem man zwei PCs über ihre seriellen (COM-)Schnittstellen verbinden kann. Ein Nullmodem-Adapter kann auch an ein serielles Kabel angehängt werden, um dieses als Nullmodemkabel zu verwenden. Damit die elektrischen Signale nicht zu viel Signalstärke verlieren, sollten Sie Nullmodemkabel möglichst nicht über eine Entfernung von viel mehr als 70 cm verwenden.

Technische Probleme lösen: Prüfen Sie das Kabel, um sicherzustellen, daß es ein Nullmodemkabel ist, und überprüfen Sie nochmal die Verbindungen. Falls ein Nullmodem-Adapter verwendet wird, stellen Sie sicher, daß jeweils nicht mehr als ein Adapter in Verwendung ist. Das Kabel muß mit den seriellen (= COM-)Schnittstellen an jedem Computer verbunden werden, nicht mit den parallel (= LPT-)Schnittstellen, welche für den Drucker gedacht sind. Ein DFÜ-Programm wie beispielsweise Hyperterm (wird mit Windows 95 ausgeliefert) kann zur Überprüfung der Verbindung eingesetzt werden. Stellen Sie sicher, daß es keine Konflikte zwischen den verwendeten COM-Schnittstellen, an denen das Nullmodem hängt, und allen anderen Geräten gibt.

Modemverbindung

Mögliche Spielerzahl: 2

Anforderungen: 2 Computer, jeder mit eigenem Modem und eigener Telefonleitung

Falls auf Ihrem System ein Modem installiert ist, wird dieses Modem automatisch ausgewählt, wenn Sie »Modem« als Verbindungsart (»connection type«) wählen. Sollte bei Ihnen mehr als ein Modem installiert sein, müssen Sie zuerst das Modem auswählen, das Sie in diesem Fall verwenden möchten.

Der Spieler, der den Anruf durchführt, sollte nun »Call« (= anrufen) auswählen und die Telefonnummer des Spielers, der angerufen werden soll, eingeben. Der Spieler, der auf den Anruf wartet, sollte zu dessen Entgegennahme »Answer« (= antworten) auswählen und nun warten, bis es läutet. Wenn das Modem richtig eingestellt ist, nimmt das Spiel automatisch den ankommenden Anruf an und baut eine Verbindung auf.

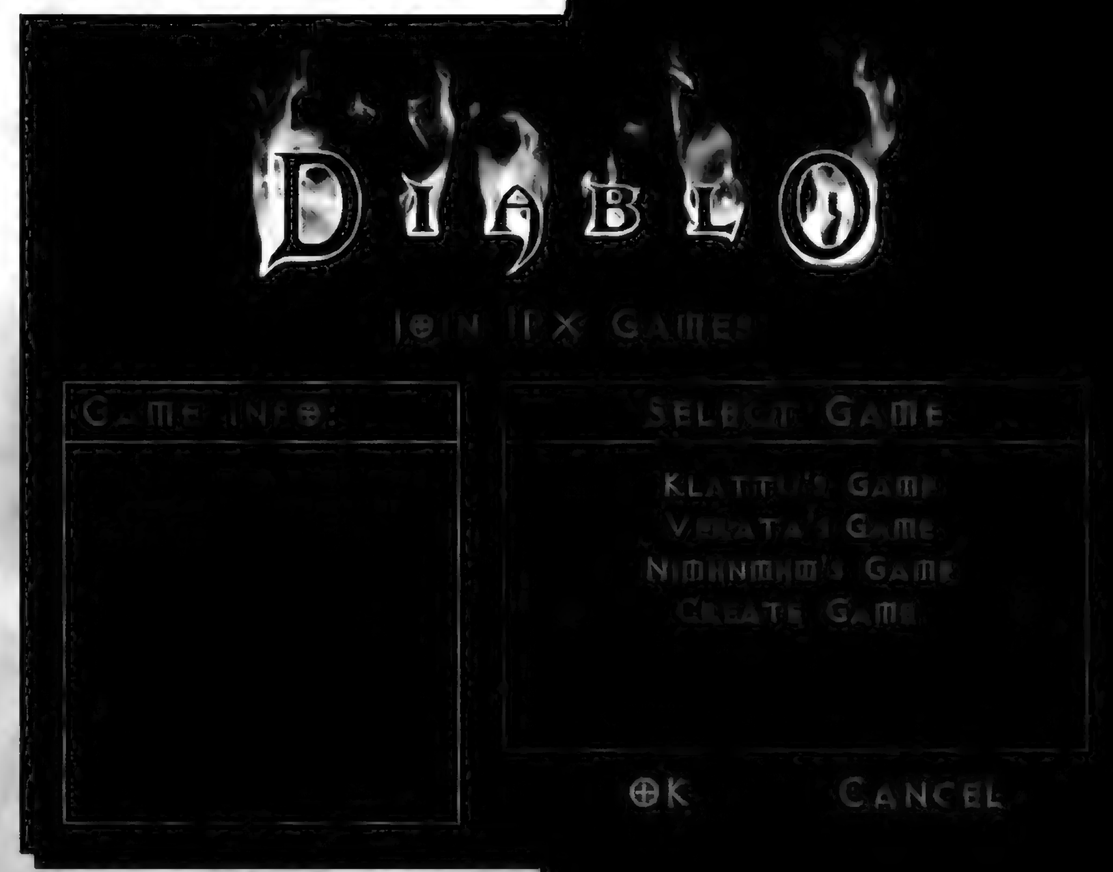
Technische Probleme lösen: Damit *Diablo* Ihr Modem erkennen kann, muß es ordnungsgemäß in der Windows-95-Systemsteuerung in der Sparte »Modems« eingerichtet sein. Überprüfen Sie die Einstellungen Ihres Modems durch Öffnen von »Modems« in der Systemsteuerung. Klicken Sie dann auf das Register »Diagnose«, und doppelklicken Sie auf dem Eintrag für das Modem, das Sie überprüfen möchten. Windows 95 führt dann einen Test mit Ihrem Modem durch. Falls irgendwelche Fehler berichtet werden, sollten Sie mit dem Hersteller Ihres Modems in Verbindung treten.

IPX-Netzwerk-Verbindung

Mögliche Spielerzahl: 1 – 4

Anforderungen: 1 oder mehr Computer, verbunden in einem aktiven IPX-kompatiblen Netzwerk.

Um ein Spiel anzulegen, klicken Sie auf »Create«. Der Name des Spiels richtet sich dabei nach dem Namen Ihrer Heldenfigur. Ein Spieler, der Ihrem Spiel beitreten möchte, muß dabei den Namen des Spiels wissen, um zu diesem Zugang zu finden.



IPX-Netzwerk: Dies ist eine Gruppe von Computern, die mit Netzwerkkarten ausgestattet und miteinander verkabelt sind und dabei über das IPX-Protokoll kommunizieren.

Technische Probleme lösen: Überprüfen Sie die Einstellungen für das IPX/SPX-Protokoll in der Windows-95-Systemsteuerung unter »Netzwerk«; nehmen Sie mit dem Administrator Ihres Netzwerks Kontakt auf, damit er Ihnen dabei hilft, Ihre Netzwerkverbindung einzurichten. Überprüfen Sie alle physischen Netzwerkverbindungen. Beachten Sie, daß *Diablo* nur innerhalb eines Segments eines Netzwerkes ablaufen kann. Vergessen Sie nicht, daß der Name eines neu angelegten Spiels immer vom Namen der Heldenfigur des Spielers, der das Spiel anlegt, abhängt.

Battle.net-Verbindung

Mögliche Spielerzahl: 1 – 4

Anforderungen: Sie benötigen eine 32-Bit-TCP/IP-Verbindung mit dem Internet. Dies kann wahlweise eine Einwahlverbindung (»dial-up connection«) oder eine Direktverbindung sein.

Das *Battle.net* ist Blizzard Entertainments Online-Spieledienst im Internet. Es ermöglicht es Spielern aus der ganzen Welt, miteinander und gegeneinander *Diablo*-Welten zu erkunden. Wählen Sie zur Verbindung mit dem *Battle.net* die gleichnamige Verbindungsart im Menü aus. Falls Ihr Computer so konfiguriert ist, daß er sich ins Internet bei Bedarf einwählt, wird *Diablo* nun automatisch eine Verbindung zu Ihrem Internet-Diensteanbieter aufnehmen. Sobald Sie mit dem *Battle.net* verbunden sind, können Sie sich mit anderen Spielern unterhalten, um Spiele zu vereinbaren, zu starten und gestarteten Spielen beizutreten. Im *Battle.net* selbst gibt es eine Hilfefunktion, die mit der Taste **F1** aufgerufen werden kann.

32-Bit-TCP/IP-Verbindung: Allgemein kann man sagen, daß Sie eine 32-Bit-fähige Internet-Verbindung haben, wenn Sie in der Lage sind, mit der jeweils aktuellsten 32-Bit-Version von Netscape Navigator und/oder Microsoft Internet Explorer zu arbeiten. Nehmen Sie im Zweifelsfall mit Ihrem Internet-Diensteanbieter Kontakt auf, um zu erfahren, ob Ihre Verbindung 32-Bit-fähig ist oder nicht.

Technische Probleme lösen: Falls Ihr Computer nicht für eine Einwählverbindung (»dial-up networking«) eingerichtet ist, müssen Sie noch vor dem Start von *Diablo* »von Hand« eine Verbindung zu Ihrem Internet-Diensteanbieter aufbauen. Achten Sie dabei darauf, daß keine zu lange Leerlaufzeit zwischen dem Verbindungsaufbau mit Ihrem Internet-Dienst und dem Eintritt ins *Battle.net* entsteht, denn sonst kann es sein, daß die Verbindung wieder abgebrochen wird. Wenn Ihnen dagegen bei bestehender Verbindung das Spiel zu langsam vorkommt, gerade bei der Reaktion auf Mausklicks und andere Aktionen, ist dies aller Wahrscheinlichkeit nach auf eine zu hohe Latency (Verzögerungsgrad) Ihrer Internet-Verbindung zurückzuführen, worunter die Geschwindigkeit und auch die Stabilität eines Multi-Player-Spiels leidet.

Low Latency: „Latency" ist ein Fachbegriff, der für die zeitliche Verzögerung steht, die beim Senden und Empfangen von Informationen über ein Netzwerk auftritt. Um über das Battle.net gut spielen zu können, empfiehlt Blizzard eine Latency von weniger als 500ms. Wenn Sie nicht die Latency Ihrer Internet-Verbindung kennen, nehmen Sie mit Ihrem Internet-Diensteanbieter Kontakt auf.

Dynamische Multi-Player-Spiele

Multi-Player-Spiele über IPX-Netzwerke und das *Battle.net* sind von dynamischer Natur. Spieler können dem Spiel beitreten und/oder es jederzeit verlassen, und das Spiel geht so lange weiter, wie sich zumindest noch ein Spieler darin befindet. Spieler können jedoch keinem Spiel beitreten, an dem bereits vier Spieler (die Maximalzahl) teilnehmen. Wenn alle Spieler ein Spiel verlassen, endet dieses dadurch automatisch.

Level (Stufe) und Experience (Erfahrung) einer Heldenfigur

Während Ihre Heldenfigur die Welt von *Diablo* erkundet und die bösen Mächte bekämpft, die das Land unter ihre Gewalt bringen wollen, gewinnt diese Figur an Erfahrung (»experience«) und erhält dadurch immer bessere Eigenschaften. Die gesamte Erfahrung einer Figur bestimmt ihre Stufe (»level«). Der «Level« einer Figur ist also eine relative Angabe über deren allgemeiner Kampfstärke, doch können sich auch Figuren auf demselben Level immer noch erheblich unterscheiden, da es beim Erreichen eines höheren Level vom Spieler abhängt, wie er die zusätzlich verfügbaren Punkte zwischen mehreren Attributen verteilt.

Der unmittelbare Weg, Erfahrungspunkte zu sammeln, besteht darin, die Monster im Labyrinth zu besiegen. Die genaue Zahl von Erfahrungspunkten, die hierbei jeweils dem Spieler zugeschlagen werden, hängt von den relativen Levels der Figur und des Monsters ab. Ein sehr fortgeschrittener Krieger beispielsweise erhält keine Punkte dafür, daß er ein einfaches Skelett besiegt, denn er hat schon ganz andere Aufgaben bewältigt.

Attribute

Ihre Heldenfigur hat zahlreiche Attribute, die sich auf ihre Fähigkeiten im Spiel beziehen. Die Heldenfiguren jeder Klasse beginnen mit sehr unterschiedlichen Ausgangswerten, um ihre individuellen Stärken und Schwächen zum Ausdruck zu bringen. Jede Klasse hat auch Beschränkungen bezüglich des Maximalwertes, bis zu dem ein bestimmtes Attribut erhöht werden kann. Krieger können beispielsweise ihre magischen Kräfte nicht so weit aufwerten wie Zauberer. Das Sammeln von Erfahrungspunkten ist der naheliegende Weg, höhere Level zu erklimmen, doch es gibt auch teils magische Möglichkeiten, seine Attribute anzuheben.

Die verschiedenen Attribute und ihre jeweiligen Bedeutungen im Spiel sind wie folgt:

Strength (Stärke) steht für die rohe Körperkraft, die eine Figur besitzt. Sehr starke Figuren können auch schwerere Waffen und Panzerungen tragen. Ein hoher Strength-Wert führt auch dazu, daß den Gegnern im Nahkampf um so mehr Schaden zugefügt wird.

Magic (Magie) ist ein Maß für die Fähigkeit der Figur, mit magischen Kräften umzugehen. Dies ist eine Kombination aus Intelligenz, Willenskraft und angeborener magischer Kraft. Ein hoher Magic-Wert ist unabdingbar, wenn man komplexe Zaubersprüche und Zauberstäbe einsetzen will.

Dexterity (Geschicklichkeit) bewertet die allgemeine Gelenkigkeit und Genauigkeit der Bewegungen einer Figur. Eine Figur mit wenig Dexterity tut sich schwer, Gegner im Nahkampf genau zu treffen. Wer mit Pfeil und Bogen trefflich umgehen möchte, benötigt besonders viel Dexterity.

Vitality (Lebenskraft) zeigt den allgemeinen körperlichen Zustand einer Figur an. Helden mit hoher Vitality sind sehr gesund und ausdauernd.

Mana (Zauberkraft) ist eine Gesamtbewertung dafür, wie viel Mana eine Heldenfigur einsetzen kann, um einen Zauberspruch auszusprechen. Dies hängt von der Klasse, dem Level und der Magic-Wertung der Figur ab. Eine Heldenfigur mit weitgehend erschöpftem Mana kann ihre erlernten Zaubersprüche nicht mehr zur Wirkung bringen. Diese Einschränkung betrifft jedoch nicht Schriftrollen und Zauberstäbe, die über eigene magische Energie verfügen. Mana-Tränke (»Potions of Mana«) dienen dazu, die Zauberkraft und Konzentrationsfähigkeit einer Figur wiederherzustellen.

Life (Leben) besagt, wie viel körperliche Verletzungen der Figur noch zugefügt werden kann, bevor sie stirbt. Der Wert für Life hängt ab von Klasse, Level und Vitality der Figur. Ein Krieger hält zum Beispiel mehr Verletzungen derselben Art aus als ein Zauberer mit ansonsten denselben Zahlen für Level und Vitality. Sobald Life auf Null fällt, ist die Figur tot. Tränke und Healing-Zaubersprüche können jedoch dies verhindern, indem sie zuvor verlorene Life-Punkte zurückbringen.

Nahkampf-Eigenschaften

Die Durchsetzungsfähigkeit einer Figur im Nahkampf wird von vielen Faktoren beeinflußt, wie beispielsweise der getragenen Panzerung und Bewaffnung, der Klasse der Figur, den diversen Attributen oder magischen Einflüssen. Die Nahkampf-Eigenschaften (»Combat Statistics«) auf dem Character Information Screen zeigen die gegenwärtigen Werte der Figur an, geben jedoch keinen Aufschluß über die Auswirkungen magischer Gegenstände, die noch nicht vom Spieler (zum Beispiel mittels Zauberspruch oder Mithilfe des Dorfältesten) identifiziert worden sind.

Armor Class (Panzerungsklasse) ist die Summe aus dem Schutz, den Panzerung, Talismane, Schilde usw. Ihrer Figur im jeweiligen Moment bieten. Eine hohe Panzerungsklasse macht die Heldenfigur gegen körperliche Attacken widerstandsfähig und hilft auch gegen manche magischen Effekte.

To Hit (Trefferquote) ist eine ungefähre Anzeige der Wahrscheinlichkeit, mit der Ihre Figur einen einzelnen ungepanzerten Gegner treffen würde. Dies ist eine Kombination auf vielen Faktoren, darunter auch die Panzerung, Geschicklichkeit und Körperstärke Ihrer Figur.

Damage (Schadensstärke) gibt den Bereich des Schadens an, den Ihre Heldenfigur einem Gegner, den sie trifft, gegenwärtig zufügen kann. Dementsprechend viele Life-Punkte werden dem getroffenen Gegner abgezogen. Die Schadensstärke geht hervor aus der getragenen Waffe sowie den Attributen, dem Level und magischen Einflüssen.

Widerstandskraefte

Magie ist eine unbeständige und unberechenbare Macht, und jede Figur im Spiel (Helden wie Monster) können die Auswirkungen bestimmter Zaubersprüche überstehen. Die Chance, mit der man von gefährlichen Zaubersprüchen unbeschadet bleibt, hängt in erster Linie vom Level der Figur ab, doch auch äußere Faktoren können dies beeinflussen. Die Widerstandskraft-Wertungen auf dem Character Information Screen zeigen nur die zusätzlichen Verstärkungen der Widerstandskraft an, die von äußeren Einflüssen abhängen.

Magic ist die Widerstandskraft gegen solche magischen Kräfte, die sich in sehr physischer Form auswirken, also Energie ausstoßen oder die Figur körperlich attackieren.

Fire steht für die Widerstandskraft gegen Zaubersprüche mit Feuerwirkung aller Art. Dies schützt auch gegen die Angriffe von Kreaturen und Waffen, die Verletzungen durch Feuer oder Hitze zufügen.

Lightning schützt gegen elektrische Angriffe aller Art, von Blitzschlägen angefangen bis hin zu den gewaltigen elektrischen Ladungen mancher Monster.

96

DER KRIEGER

Die Krieger im Land Khanduras sind bestens geübt im Umgang mit Kriegswaffen. Es gibt unter ihnen Paladine, die an Kreuzzügen teilnehmen, aber auch skrupellose Söldner, für die kriegerische Auseinandersetzungen eine Verdienstquelle darstellen. Viele von ihnen traten der Armee des Königs Leoric bei und zogen in die Schlacht gegen das Nördliche Königreich von Westmarch. Als die letzten Feuer des Krieges ausbrannten, kehrten diese Krieger zurück nach Hause, und fanden dort ihr Königreich in einem desolaten Zustand vor.

Immer noch machen schauerliche Gerüchte über das mysteriöse Ableben von König Leoric die Runde, und die bösen Mächte, die sich unter seiner Kathedrale verstecken, haben viele nach Ruhm und Reichtum strebende Krieger nach Khanduras angelockt. Entgegen aller Warnungen der Bevölkerung von Tristram haben sich einige dieser mutigen Männer in das unüberschaubare Labyrinth unter dem Gotteshaus gewagt, und niemand hat je wieder von ihnen gehört.

Ob es nun Tapferkeit, Ehrgefühl, Unvernunft oder Geldgier ist, was sie in Scharen nach Tristram treibt, ist nicht bekannt, doch immer mehr von ihnen wagen den Kreuzzug gegen das Böse, das sie unter der Erde erwartet.

Der Krieger ist die stärkste und robusteste der drei verfügbaren Klassen von Heldenfiguren und hat seine Vorzüge im Nahkampfgeschehen. So gut sein Körper auch austrainiert ist, so sind doch seine magischen Fähigkeiten weit weniger entwickelt. Da sich die Krieger über ausgedehnte Zeiträume hinweg fernab ihrer Heimat zurechtfinden müssen, haben sie es sich angeeignet, sich behelfsweise ihre eigenen Waffen und Panzer reparieren zu können; ein gelernter Waffenschmied ist ihnen jedoch darin immer noch deutlich überlegen.

96

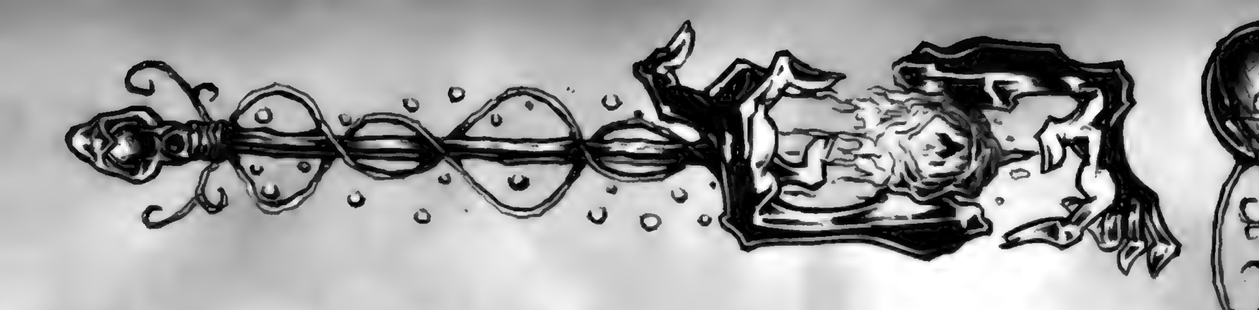
DIE JÄGERIN

Die Sisters of the Sightless Eye sind eine lose organisierte Zunft, um die sich einige Geheimnisse bei den Völkern des Westens ranken. Diese äußerst geschickten Bogenschützinnen sind Anhängerinnen antiker östlicher Weltanschauungen, mit deren Hilfe sie ein „inneres Auge" entwickeln, das ihnen im Kampf sowie beim Umgehen gefährlicher Fallen zur Seite steht. Im Westen sind sie nur als wandernde Jägerinnen bekannt und verbergen dadurch, daß sie sich wie gewöhnliche Reisende geben, ihre Zugehörigkeit zu diesem geheimen Bund. Vielen Unbelehrbaren wurde es zum Verderben, daß sie den Fehler machten, die Kampfkraft dieser Frauen mit ihrem stählernen Nervenkostüm zu unterschätzen.

Die merkwürdigen Begebenheiten in Khanduras haben sich weit herumgesprochen und nun auch viele dieser Jägerinnen gerüchteweise erreicht. Sie sind nun weit aus dem Osten nach Tristram angereist, um ihre Fähigkeiten gegen die Mächte des Bösen in die Waagschale zu werfen. Es übt auch eine große Anziehungskraft auf sie aus, daß man sagt, es seien unvorstellbare Reichtümer in den Ruinen des Horadrim-Klosters zu finden.

Auch wenn sie im unmittelbaren Nahkampf nicht so stark sind wie die Krieger, so sind die Jägerinnen doch allemal meisterlich im Umgang mit Pfeil und Bogen. Eine gut ausgebildete Jägerin kann in kurzer Zeit zahlreiche Pfeile auf einen Gegner abfeuern und dabei mit einer erstaunlichen Präzision ihr Ziel treffen. Der angeborene sechste Sinn, den alle Jägerinnen zu besitzen scheinen, ermöglicht es ihnen, Fallen zu erkennen und auszuschalten.

96



DER ZAUBERER

In den überwiegend abergläubischen und religiös geprägten Ländern im Westen gibt es nur wenige, die mystische Fähigkeiten besitzen, doch viele Magier haben sich nun aus dem Fernen Osten auf die Reise begeben, um sich einen Eindruck davon zu verschaffen, was für Schrecken unter den Ruinen der Kathedrale von Khanduras warten. Die Bruderschaft von Vizjerei, einer der ältesten und vorherrschendsten Magier-Clans im Osten, hat viele ihrer Mitglieder ausgesandt, um die finsteren Ereignisse in Khanduras in Augenschein zu nehmen.

Die Vizjerei sind bekannt dafür, ihre hell gefärbten turinash (ein Wort, das in ihrer Sprache etwa die Bedeutung von „Mäntel der Magie" bedeutet) zu tragen, und möchten die Dämonen nicht nur aus der Welt schaffen, sondern sind auch höchst interessiert daran, sich ihr Wissen anzueignen. Die Älteren der Vizjerei hoffen, die Mächte des Bösen noch im Westen zu besiegen, bevor diese weiter vorzurücken vermögen. Die Erwartung, lange verloren geglaubte Bände von Zauberbüchern nun endlich zu finden, führt nun auch viele wandernde Zauberer nach Tristram.

Die meisten magischen Kräfte in Khanduras liegen in Form von verzauberten Gegenständen und Elixieren vor. Die Zauberer aus dem Osten haben ein weiter entwickeltes Verständnis von der Magie als die anderen Klassen, und auch wenn ein neuer Vizjerei zunächst nur die allereinfachsten Zaubersprüche beherrscht, so entwickelt er diese Kräfte doch binnen kürzester Zeit auf das allerhöchste Niveau. Alle Zauberer besitzen die besondere Fähigkeit, Zauberstäbe mit Hilfe der Energie aus ihrer Umgebung aufzuladen.

GEGENSTÄNDE

„But he that hides a dark soul and foul thoughts

Benighted, walks under the mid-day sun

Himself is his own dungeon...“

- John Milton

Beim Erkunden der Welt von *Diablo* werden Sie auf viele Gegenstände treffen, die sich Ihnen als nützlich erweisen dürften. Sie können Gegenstände untersuchen, indem Sie sie aufheben und dann in Ihrem Inventory ablegen. Eine Beschreibung des Gegenstandes erscheint dann im Beschreibungsfeld (unten im Steuerbereich des Bildschirms).

Neben den herkömmlichen Gegenständen gibt es auch solche, die durch wertvolle Metalle, magische Steine oder Symbole mit Zauberkraft besonders stark sind. Für alle verzauberten Gegenstände, die Ihre Figur findet, werden die Beschreibungen in blauer Farbe angezeigt. Ihre Heldenfigur kann zwar prinzipiell am Vorhandensein oder Fehlen einer magischen Aura erkennen, ob ein Gegenstand verzaubert ist oder nicht, jedoch muß ein Gegenstand erst »identifiziert« werden (zum Beispiel mit dem *Identify*-Zauberspruch), damit seine genauen Eigenschaften bekannt werden.

Solche Gegenstände, deren Name und Beschreibung in goldener Farbe angezeigt werden, sind einzigartige Schätze von legendärer Zauberkraft. Aufgrund von zuvor gehörten Sagen und Mythen erkennt Ihre Heldenfigur zwar solche magischen Gegenstände, jedoch werden ihr die weiteren Details erst bei der näheren Identifizierung des Objektes offenbart.

Viele Gegenstände machen es erforderlich, daß die Attribute Ihrer Heldenfigur bestimmte Mindestanforderungen erfüllen. Größeres Kriegsgerät kann nur von äußerst starken Helden verwendet werden. Sehr mächtige Zauberspruch-Schriftrollen und Zauberbücher können nur von den Figuren mit den größten magischen Fähigkeiten verstanden werden. Falls Ihre Heldenfigur nicht die Voraussetzungen zum Gebrauch eines Gegenstandes erfüllt, erscheint dieser beim Aufheben und im Rucksack in roter Farbe.

DURABILITY (»HALTBARKEIT«)

Mit der Zeit nutzen sich Waffen und Panzerungen ab, bis sie dann schließlich unbrauchbar sind. An den Gegenständen, die man im Labyrinth findet, hat in den allermeisten Fällen bereits der Zahn der Zeit genagt; zudem sind sie nicht immer im besten Zustand erhalten geblieben. Ein goldfarbener Umriß der getragenen Ausrüstung, die kurz vor dem Zerbrechen ist, erscheint in einer Ecke des Spielfeldes als Warnsignal. Kurz vor der gänzlichen Zerstörung des Gegenstandes nimmt dieser Umriß eine rote Farbe an.

Krieger können auf die Schnelle ihre Ausrüstung reparieren, jedoch nimmt mit jeder auf diese Weise ausgeführten Reparatur die Qualität des Gegenstandes ab. Ein guter Waffenschmied dagegen

kann Gegenstände ohne dauerhafte Einschränkung ihrer Haltbarkeit reparieren, verlangt dafür jedoch seinen Preis. Da verzauberte Waffen und Panzerungen mit denselben seltenen und wertvollen Materialien repariert werden müssen, mit denen sie einst geschaffen wurden, erweisen sich deren Reparaturen als besonders kostspielig.

Waffen

Mit rhetorischer Überzeugungskraft allein kommt man im Labyrinth nicht weit. Die dortigen Monster verstehen zumeist nur die Sprache, die Waffen sprechen, und wer nicht gerade ein sehr mächtiger Zauberer ist, sollte sich nicht unbewaffnet ins Labyrinth wagen. Gerüchte besagen, daß sich viele verzauberte Waffen im Labyrinth unter der Kirche befinden, die noch vom Krieg des Horadrim gegen die Drei übriggeblieben sind.

Swords (Schwerter)

Das Schwert ist die klassische Waffe des Kriegers. Eine gute, im Feuer geschmiedete und bestens geschärfte Klinge kann auch Panzerungen durchschneiden und selbst dickfellige Dämonen noch verletzen. Manche Kriegersippen in Khanduras gehen sogar so weit, daß sie die Benutzung keiner anderen Waffe als eines Schwertes auch nur in Erwägung ziehen, und halten lieber ein Großschwert mit beiden Händen, als wenigstens in einer Hand einen Schutzschild zu tragen.

Axes (Aexte)

Äxte werden von denjenigen bevorzugt verwendet, denen es mehr auf eine gewaltige Waffe als auf eine gute Verteidigung ankommt. Äxte sind grundsätzlich langsamer als andere Waffen, und selbst die kleinsten ihrer Sorte erfordern eine beidhändige Handhabung, so daß man darüber hinaus keinen Schild halten kann. Ihre Zerstörungskraft stellt die Äxte noch über alle anderen weltlichen Gegenstände, und einigen von ihnen wird legendäre Wirkung gegen Monster aller Art nachgesagt.

Maces (Keulen) und Clubs (Knueppel)

Manchmal sind die einfachsten Waffen auch die wirkungsvollsten. Durchschlagende Wirkung können Sie oft mit guten Schlagwaffen erzielen, seien es bloße Holzstücke oder mit spitzen Nägeln besetzte Morgensterne. Voraussetzung ist dabei auch, daß Sie über eine große Körperkraft verfügen, um diese Waffen richtig zur Geltung zu bringen. Es wird berichtet, daß die Günstlinge von Mephisto – die Untoten – besonders verwundbar gegen diese knochenbrechenden Instrumente sein sollen.

Staves (Zauberstaebe)

Während die Kunst des Kämpfens mit Stäben sich in Khanduras nie großer Beliebtheit erfreute, so hat doch die Bruderschaft von Vizjerei schon vor langer Zeit eigene Methoden entwickelt, einfache Holzstäbe mit konzentrierter magischer Energie aufzuladen. Der Vorgang der Herstellung eines Zauberstabs ist sehr zeitraubend, doch selbst ein Lehrling der Vizjerei ist bereits in der Lage, solchen Stäben magische Energie einzuflößen. Zauberstäbe eignen sich zum Aussprechen von Zaubersprüchen, die man noch nicht gelernt hat, und verbrauchen dabei kein Mana. Man muß aber den Stab in den Händen halten, um den auf ihm enthaltenen Zauber zu bewirken.

Merkwürdigerweise scheinen die Zauberstäbe manchmal einen starken eigenen Willen zu entwickeln und lassen sich nur von denen beherrschen, die über ausreichende magische Fähigkeiten verfügen. Manche Zauberstäbe wiederum sind nicht nur dazu geeignet, Zaubersprüche auszusprechen, sondern bringen weitere magische Kräfte mit sich, die sich im Kampf oder auch sonst auf den auswirken, der sie bei sich trägt.

Um einen Zauberspruch von einem (gerade getragenen) Stab auszuwählen, verwenden Sie das Speedbook und stellen Sie den Zauberspruch ein. Zaubersprüche von Stäben erscheinen auf einem orangen Hintergrund. Um den Zauberspruch schließlich auszusprechen, rechtsklicken Sie auf das Ziel für den Zauberspruch.

Bows (Boegen)

Bögen sind hervorragende Waffen für diejenigen, die sich ihren Gegnern lieber nicht in unmittelbarer Nähe stellen, sondern diese aus sicherer Entfernung attackieren wollen. Die besten Bogenschützen dieser Welt sind die Jägerinnen, genannt die Sisters of the Sightless Eye. Sie sind geübt im Umgang mit jeder Art von Bogen, von den Kurzbögen aus den Kataan-Steppen bis hin zu den großen Bögen der Stämme des Nordens. Doch dabei sind sie sich stets dessen bewußt, daß selbst der beste Bogen im Kampf auf kurze Distanz einem Schwert oder anderen Hieb- und Schlagwaffen unterlegen ist.

*Hinweis: Halten Sie die **Umsch**-Taste beim Angreifen mit einem Bogen gedrückt, wenn Sie nicht möchten, daß die Figur sich beim Angreifen in Richtung ihres Ziels bewegt.*

Armor (Panzerung)

Um die Attacken der Monster im Labyrinth besser zu verkraften, sollten Sie sich eine gute Panzerung zulegen. Selbst ein einfaches Lederwams oder ein dicker Mantel schützt ein wenig vor den Verwundungen durch die Klinge einer Waffe oder die Klauen eines Dämonen. Nachfolgend werden die drei grundverschiedenen Kategorien von Panzerungen beschrieben.

Light Armor (leichte Panzerung)

Die leichten Panzerungen reichen von einfachen Kleidungsgegenständen (Mäntel, Umhänge) bis hin zu denen aus gehärtetem Leder. Selbst weggeworfene Teppiche schützen ein klein wenig. Leichte Panzerungen bieten nur einen sehr begrenzten Schutz gegen die meisten Angriffe, jedoch zeichnen sie sich durch ihr geringes Gewicht aus und sind billig zu reparieren.

Medium Armor (mittelstarke Panzerung)

Unter diese Kategorie fallen einfache Metallpanzerungen wie zum Beispiel stählerne Kettengewänder. Im allgemeinen schützen diese mittelstarken Panzerungen recht gut gegen körperliche Attacken, sind jedoch etwas schwer und können nur von physisch starken Figuren ohne zu große Einschränkungen der Beweglichkeit getragen werden.

Heavy Armor (schwere Panzerung)

Die meisten der schweren Panzerungen bestehen aus durchgehenden Metallplatten der massiven Sorte. Je mehr vom Körper durch solche Panzerplatten abgedeckt wird, um so besser ist der Schutz gegen Verletzungen. Manche dieser Panzerungen bedecken nur den Oberkörper, Rücken und Teile der Arme, erhalten dafür aber auch zum größten Teil die Beweglichkeit Ihrer Heldenfigur. Nur die stärksten Helden können überhaupt eine schwere Panzerung tragen, und diese zu reparieren gestaltet sich oft als kostspielige Angelegenheit. Am umfassendsten schützen große Panzerplatten, und wenn diese auch noch durch magische Kräfte verstärkt wurden, machen sie einen Krieger fast schon unverwundbar.

Helmets (Helme)

Selbst eine einfache Kopfbedeckung aus Leder kann lebensrettend sein, und Sie sollten sich generell immer nach dem besten Helm umsehen, der für Sie erschwinglich ist. Viele Mitglieder des Horadrim trugen Kronen aus übernatürlichen Edelmetallen, um damit ihren Status zur Schau zu tragen, und in vielen Fällen wurden diese Kronen sogar magisch verstärkt.

Shields (Schutzschilde)

Schilde sind gleichermaßen beliebt als Verteidigungswaffe wie als Schmuck. Ihre Heldenfigur verwendet einen Schild dazu, um sich automatisch gegen Hiebe und Stiche der Gegner zu verteidigen, und wenn einem gar nichts anderes zur Hand ist, kann man damit sogar ein wenig zuschlagen. Bögen, Äxte und Stäbe sowie andere beidhändig geführte Waffen können jedoch nicht gleichzeitig mit einem Schild getragen werden.

Jewelry (Juwelen)

Wertvolle Steine und Metalle eignen sich vortrefflich dazu, magische Energien zu fokussieren und zauberhafte Kräfte zu verleihen. Auch wenn vieles vom Wissen um die Herstellung solcher Talismane vor langer Zeit verlorengegangen ist oder von den Zauberer-Clans im Osten strengstens geheim gehalten wird, so könnte es Ihnen doch hin und wieder gelingen, mächtige Ringe und Amulette zu entdecken. Der hauptsächliche Nachteil von verzauberten Juwelen liegt darin, daß mehrere von ihnen sich nicht gleichzeitig miteinander vertragen. Deshalb darf nur ein Ring an jeder Hand und ein Amulett um den Hals getragen werden. Der größte Vorteil von Ringen und Amuletten ist, daß sie im Nahkampf nur in äußerst seltenen Fällen beschädigt werden und deshalb auch keiner Reparatur bedürfen.

Potions (Traenke)

So ziemlich die einzige Art von Magie, die auch im Westen bekannt ist, liegt im Brauen von Elixieren, deren Einnahme große Wirkung hat. An erster Stelle stehen hier die Heiltränke (»Potions of Healing«), die selbst klaffende Fleischwunden schließen und gebrochene Knochen in Windeseile zusammenwachsen lassen. Mana-Tränke wiederum enthalten magische Energie in Reinform, um die magischen Kräfte wiederherzustellen, die man zum Aussprechen von Zaubersprüchen benötigt. Es gilt als sicher, daß die alte Kirche einen großen Vorrat von diesen beiden Arten von Tränken birgt, denn auch die Kleriker haben sie vielfach eingesetzt. Es soll auch Stadtbewohner geben, die es verstehen, aus seltenen Kräutern solche Tränke zu brauen, und die sie für ein gewisses Entgelt auch an Sie verkaufen. Und die größten Horadrim-Alchimisten vermochten sogar höchst seltene Gebräue herzustellen, die eine dauerhafte Wirkung auf den haben, der sie zu sich nimmt.

Um einen Trank einzunehmen, rechtsklicken Sie auf ihm, wenn er sich an Ihrem Gürtel oder in Ihrem Rucksack befindet. Sie können auch die Schnellwahltaste des betreffenden Trankes drücken, wenn er am Gürtel Ihrer Heldenfigur befestigt ist.

Scrolls (Schriftrollen)

Ganz besonderen Pergamentpapieren kann durch Beschreiben mit magischer Tinte auch Zauberkraft verliehen werden. Solche magischen Schriftrollen können gelesen werden, um einen noch nicht gelernten Zauberspruch anzuwenden, ohne dabei Mana zu verbrauchen. Man muß jedoch bei einigen besonders mächtigen Schriftrollen ausreichend in der Magie bewandert sein, um die kryptischen Schriftzeichen darauf zu verstehen. Die Schriftrollen wollen sehr gezielt eingesetzt sein, denn nach einmaligem Gebrauch zerfallen sie augenblicklich zu Staub.

Um einen Zauberspruch von einer Schriftrolle auszusprechen, rechtsklicken Sie auf einer Rolle, die Ihre Figur bei sich trägt, oder bereiten Sie den Zauberspruch mit Hilfe des Speedbook vor, um ihn danach mit der rechten Maustaste zu verwenden. Zaubersprüche von Schriftrollen erscheinen auf einem roten Hintergrund.

Books (Buecher)

Für den wahren Zauberer sind Bücher von magischer Energie wertvoller als alles Gold der Welt, und sie helfen dabei, Quests zu lösen, Zaubersprüche zu lernen oder sich anderweitiges Wissen anzueignen. Die Zeit des Horadrim gilt als die Epoche in der Geschichte, in der die Magie ihre höchste Blüte erlebte und viele ihrer größten Geheimnisse entschlüsselt wurden. Diese mächtigen Mystiker hatten dabei immer das hehre Ziel, die Menschheit vor dem Schlimmsten zu bewahren. Auch wenn die Zauberer-Clans im Osten wachsam ihre großen Bibliotheken magischer Schriften hüten, so wird doch vermutet, daß ein großer Teil dieses Wissensschatzes nach dem Sterben des letzten Horadrim verlorenging. Einige dieser alten magischen Kenntnisse können Sie sich eventuell aneignen, wenn Sie im Labyrinth unterhalb der Kirche die entsprechenden Schriften zu Tage fördern...

Sie können den Inhalt eines Buches dadurch erkennen, daß Sie auf ihm linksklicken, wenn es Ihre Heldenfigur entdeckt. Bücher, die Formeln für Zaubersprüche enthalten, können von Ihrem Helden mitgenommen und verkauft, oder statt dessen auch studiert werden. Durch Rechtsklicken auf solchen Büchern lernt Ihre Heldenfigur den betreffenden Zauberspruch. Damit wird dieser auch in Zukunft aus dem Gedächtnis abgerufen, wobei aber kein einziges Buch alles Wissen über einen Zauberspruch bietet. Je mehr Bücher über einen Zauberspruch Ihre Figur liest, um so größere Fähigkeiten bekommt sie im Zusammenhang mit dem jeweiligen »Spell«. Je mächtiger ein Zauberspruch ist, um so mehr Zauberkraft wird vorausgesetzt, um ihn überhaupt beherrschen zu können.

Gold

Während der langen Regentschaft des Friedens in Khanduras einigten sich die meisten Städte und Regionen auf eine bestimmte Art von Goldmünze als Handelswährung. Nur die Kirche von Zakarum hat versucht, ihre eigene Münzwährung durchzusetzen, jedoch bislang ohne Erfolg. Es liegt kein nachvollziehbarer Grund dafür auf der Hand, daß die Günstlinge der Drei etwas mit Gold anzufangen wüßten, jedoch haben einige Dämonen die Eigenheit, so viel davon zu horten, wie sie nur finden können.

Um Ihre Münzen in mehrere aufzuteilen (zum Beispiel um eine bestimmte Menge fallenzulassen), rechtsklicken Sie auf ein Feld in Ihrem Inventory, worin sich Gold befindet. Tippen Sie dann die Goldmenge ein, die Sie entnehmen möchten, und drücken Sie die ***Enter****-Taste.*

SPELLS & MAGIC

„Entweder sollt Ihr als Gefallene in den Himmel gelangen, oder als Eroberer auf der Erde leben.

Darum erhebet Euch, Sohn des Kunti, und ziehet festen Entschlusses in die Schlacht.

Haltet das Gefallen und die Schmerzen gleichermaßen, Sieg und Niederlage, und rüstet Euch für die Schlacht; damit soll Euch nichts Böses widerfahren."

- The Bhagavad Gita

Die Natur der Magie

Magie ist etwas sehr Mächtiges, und gleich, wie sorgfältig man sie studiert und lernt, kann man sie nie völlig beherrschen. Viele können die Aura spüren, die von Verzauberungen ausgeht, doch es erfordert eine jahrelange Ausbildung, um mit dem Mana, der magischen Energie, richtig umzugehen.

Manche Gelehrte bedienen sich verschiedener Vergleiche mit der Natur, um damit die Welt zu erklären. Ein oft gebrauchtes Bild besteht darin, die physische Welt mit dem Himmel gleichzusetzen und das ätherische Reich der Magie mit dem Ozean. Ausgehend von diesem Gedanken sind Zaubersprüche gewissermaßen die Turbulenz, zu der es kommt, wenn diese beiden Welten miteinander in Interaktion treten. Während des Krieges der Sünde schufen Demon und Angel mächtige Zauberkräfte, die jegliche Realität zu überwinden und zu zerstören drohten. Die physischen und magischen Reiche begannen sich miteinander zu vermengen, was in unserer hier geäußerten Vorstellung in etwa einem gewaltigen Hurricane entspricht.

Die Forces of Order versuchten, uns unsere Realität zu erhalten, indem sie die Macht der sterblichen Menschen begrenzten. Infolgedessen können nur diejenigen mit dem stärksten Willen über magische Kräfte verfügen, die über ein Mindestmaß hinausgehen. Und selbst wenn sie dies vermögen, so geht beim Übergang von Kräften zwischen den beiden Reichen eine erhebliche Energie verloren. Erst wenn jemand in der Ausübung dieser geheimnisvollen Künste an Wissen gewinnt, wird er dazu befähigt, diese magischen Effekte mit größerer Effizienz einzusetzen, so daß er noch mächtigere Zaubersprüche einsetzen kann, dabei mehr Ausdauer aufweist und weniger Mana verbraucht.

„Die Künste zu üben führt ins Verderben.

Die Künste zu beherrschen führt zum Sieg..."

Firebolt (Feuerblitz)

Die Natur des Feuers liegt genau an der Grenze zwischen Energie und Materie. Mana, die magische Energie, kann auf verhältnismäßig einfache Weise in eine magische Flamme umgewandelt werden. Es ist dagegen durchaus eine Herausforderung, diesen Feuerblitz auf ein Ziel zu steuern. Bei zunehmender Erfahrung im Umgang mit diesem Zauberspruch nimmt die Intensität der Flamme zu, der Blitz wird schneller und das Aussprechen des Zauberspruches erfordert weniger Energie.

Inferno

Beim Inferno-Zauberspruch wird die Beweglichkeit des Feuerblitzes zugunsten einer größeren Schadensstärke geopfert. Anstatt die Flugbahn eines einzelnen Blitzes zu steuern, beschwört man hierbei einen kontinuierlichen Flammenstrahl herauf. Obwohl dieser nur wenige Schritte weit reicht, wird er doch mit wachsendem Verständnis des Zauberspruches immer länger in seiner Ausdehnung und langanhaltender in seiner Dauer. Die Hitzewirkung eines Infernos ist intensiver als bei einem Feuerblitz, da noch mehr Mana in essentielle Energie umgewandelt wird.

Wall of Fire (Feuerwand)

Magisches Feuer wird von keiner irdischen Quelle genährt, sondern nur von den mystischen Energien des Mana. Die Hitze der heraufbeschworenen Flammen vermag herkömmliche Materie zu verbrennen, doch die Flammen selbst brennen so lange, wie das Mana reicht. Durch genaue Steuerung des Übergangs von Mana in magisches Feuer kann seine Lebensdauer ausgedehnt werden, und zwar weit über die eines Feuerblitzes oder Infernos hinaus. Die Horadrim waren geschickt genug, um Fackeln zu erzeugen, die mit einer ewigen Flamme brennen, doch diese Fähigkeiten sind schon vor langer Zeit verlorengegangen. Mit diesem Zauberspruch erzeugt der, der ihn ausspricht, eine riesige Wand magischen Feuers, das so lange brennt, bis das Mana erschöpft ist. Mit zunehmendem Wissen über diesen Zauberspruch wird auch der Manaverbrauch besser kontrolliert, und die Feuerwand kann um so länger brennen.

Charged Bolt (aufgeladener Blitz)

Die Essenz des Elektromagnetismus ist die Schwelle zwischen den Ätherischen und den Physischen Reichen. Es ist zwar mit hoher Effizienz möglich, Mana in elektrische Energie umzuwandeln, jedoch ist es äußerst schwierig, diese zu kontrollieren. Dieser Zauberspruch ruft mehrere Blitze herbei, die sich auf recht eigenwillige Weise entladen. Wer den Zauberspruch ausspricht, ist selbst in der Lage, sich gegen dessen Wirkung abzuschirmen, jedoch werden alle anderen – Freunde wie Feinde – davon getroffen. Ein umfassenderes Verständnis von diesem Zauberspruch läßt es zu, mehr solche Charged Bolts zu formen, und diese bleiben dann auch für eine zunehmend längere Zeit bestehen. Dies ist jedoch mit einer enormen Kraftanstrengung verbunden, was sich in einem höheren Mana-Verbrauch niederschlägt.

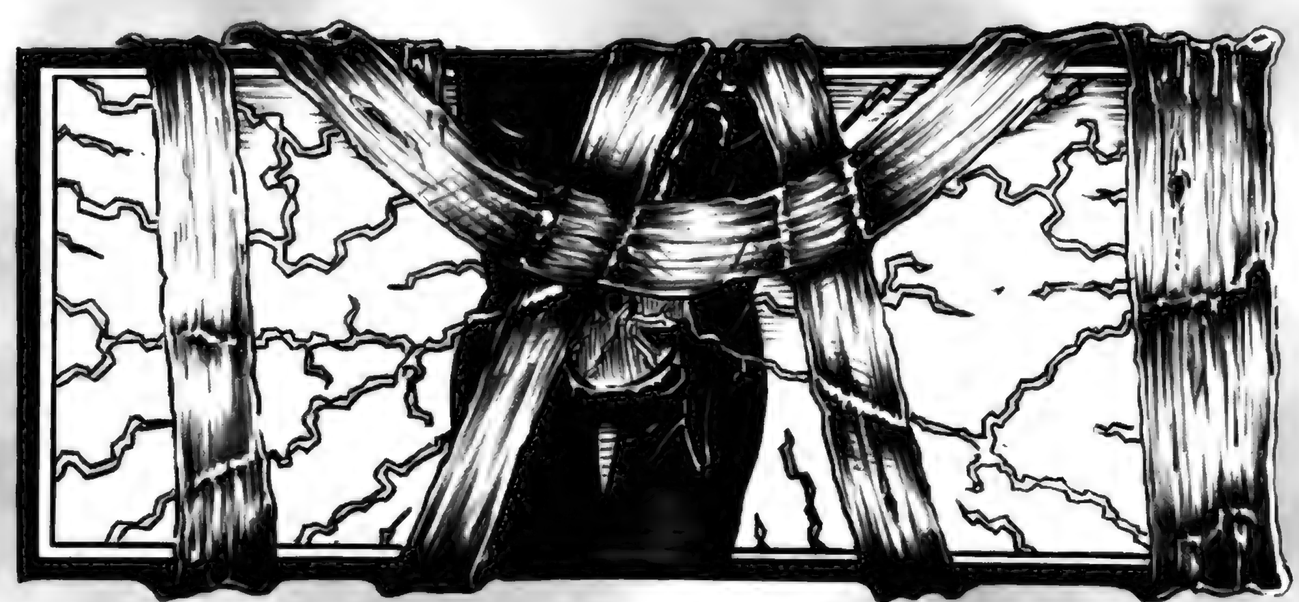
Lightning (Blitzschlag)

Wer diesen Zauberspruch anwendet, steuert die Entladung einer ungeheuren elektrischen Energie in eine bestimmte Richtung. In der Tat sind die Auswirkungen dieser Naturgewalt auf ein ungeschütztes Wesen von größtem Ausmaß. Je größer die Erfahrung mit dem Zauberspruch ist, um so länger können diese Blitzschläge anhalten, und zudem wird dann weniger Mana verbraucht.

Flash (Lichtblitz)

Der Flash-Zauberspruch wurde geschaffen, um die Diener des Baal zu bekämpfen, dessen Günstlinge die Gewohnheit haben, ihre Gegner zu umzingeln und von allen Seiten gleichzeitig anzugreifen. Um diesen Zauber richtig auszulösen, muß man sich ausreichend lange konzentrieren und dabei die nötigen Beschwörungen aussprechen. Dazu nimmt der, der den Zauberspruch ausspricht, soviel Mana wie möglich aus seiner Umgebung auf und konzentriert es an einem einzigen Punkt in seinem Körper. Dieses Mana wird dann in einem einzigen Energieausbruch losgelassen, der sich sehr schnell, aber mit ungeheurer Kraft verteilt. Dieser Zauberspruch ist zwar nur im direkten Nahkampf verwendbar, erweist sich dabei aber als außerordentlich mächtig, da er sozusagen in einem Rundumschlag alle Kreaturen trifft, die um einen herumstehen.

„Wenn alle Magie versagt, verlaßt Euch auf eine stählerne Waffe in einer starken Hand...“



Holy Bolt (Heiliger Blitz)

Unter allen Sterblichen waren die Horadrim in der Magie mit Abstand am meisten befähigt, doch nicht alle von ihnen verfügten über die gleichen Fähigkeiten. Auf der Suche nach Mephisto taten sich die gemeinen Soldaten schwer, gegen schier unzählige Untote zu kämpfen, die für ihren First Brother eintraten. Es ereignet sich zu dieser Zeit, daß der Priester und Krieger Cathan die Mächte des Hohen Himmels zur Hilfe rief. Diese zeigten ihm, wie ein Feuer von großer Geschwindigkeit und hoher Intensität geschaffen werden kann, das einzusetzen dann sogar diejenigen imstande sind, die sonst über keine magischen Kräfte verfügen. Eine Besonderheit des Holy Bolt besteht darin, daß er ausschließlich die Untoten trifft, so daß er selbst in einem noch so chaotischen Schlachtgetümmel sicher angebracht werden kann.

Healing (Heilung)

Es ist eine unschätzbar wertvolle Kunst, sich selbst heilen zu können, und deshalb ist dieser Zauberspruch auch über viele Generationen hinweg überliefert worden und erhalten geblieben. Beim Aussprechen dieses Spruches erfaßt die Energie des Mana den ganzen Körper, schließt dabei Wunden, läßt Knochen zusammenwachsen, regeneriert die körperlichen Kräfte und beseitigt die Nachwirkungen von Schocks. Im Laufe der Zeit kann man diesen Zauberspruch zu einer solchen Perfektion führen, daß er sogar diejenigen, die schon auf der Schwelle zum Tod stehen, noch augenblicklich zu heilen vermag. Die Fähigkeit, andere zu heilen, ist erheblich seltener, und allen denjenigen, die darüber verfügen, wird ein besonders großer Respekt gezollt.

Resurrect (Wiederbelebung)

Bei einem Angriff auf Mephistos Fortress of Bone wurde die Armee unter Führung der Horadrim fast von den Legionen der Verfluchten überwältigt. Sobald einer der Kreuzritter in der Schlacht fiel, wurde sein Körper wieder zum Leben erweckt und kämpfte fortan als untoter Krieger gegen seine früheren Mitstreiter. Am Vorabend des letzten Angriffes auf die Festung erschien eine geheimnisvolle Gestalt in Weiß vor dem Rat der Horadrim. Diese Erscheinung enthüllt ihnen das Geheimnis, wie man die Grenze zwischen Leben und Tod durchschreitet. Durch Wiederbelebung der gefallenen Soldaten konnten diese vor dem ewigen Verderben bewahrt werden. Zwar schworen die Anwesenden, diese Fähigkeit niemals mehr nach dem Ende der Schlacht einzusetzen, doch irgendwie gelangte die Kenntnis von diesem Zauberspruch dann doch nach außen. Dieser Zauberspruch bringt eine gerade gefallene Person wieder zurück in die physische Welt, wenn man ihn genau an der Stelle ausspricht, wo die betreffende Person ihren Tod fand.

Identify (Identifizieren)

Jeder Gegenstand, der unter magischen Einflüssen steht, strahlt eine Aura aus, die man mit Leichtigkeit bemerkt. Jedoch erfordert es intensives Studium und umfassendes magisches Wissen, um die Auswirkungen einer solchen Verzauberung im einzelnen bestimmen zu können. Zwar ist es fast unmöglich, einen solch mächtigen Zauberspruch jemals in seiner Gänze auswendig zu lernen, doch die Vizjerei haben eine Methode entwickelt, mit der selbst magisch wenig Befähigte imstande sind, die Geheimnisse eines verzauberten Objektes zu entschlüsseln. Dazu wird ein recht seltener Kristall eingesetzt, der auf magische Einflüsse stark reagiert. Diese Sensibilität jedoch macht ihn auch sehr zerbrechlich, und der Kristall zerfällt, wenn er zu nah an einen verzauberten Gegenstand gerät. Auch beim Identifizieren eines Objektes zerplatzt der Kristall. Auch Schriftrollen und Zauberstäbe sind geschaffen worden, um magische Einflüsse zu identifizieren. Diese werden dabei mit speziellen Tinten und Farbstoffen bearbeitet, in denen sich winzige Körner dieser Kristalle befinden, wobei auch diese nach einmaliger Verwendung zur Untersuchung eines Gegenstandes ihre Wirkung verlieren.

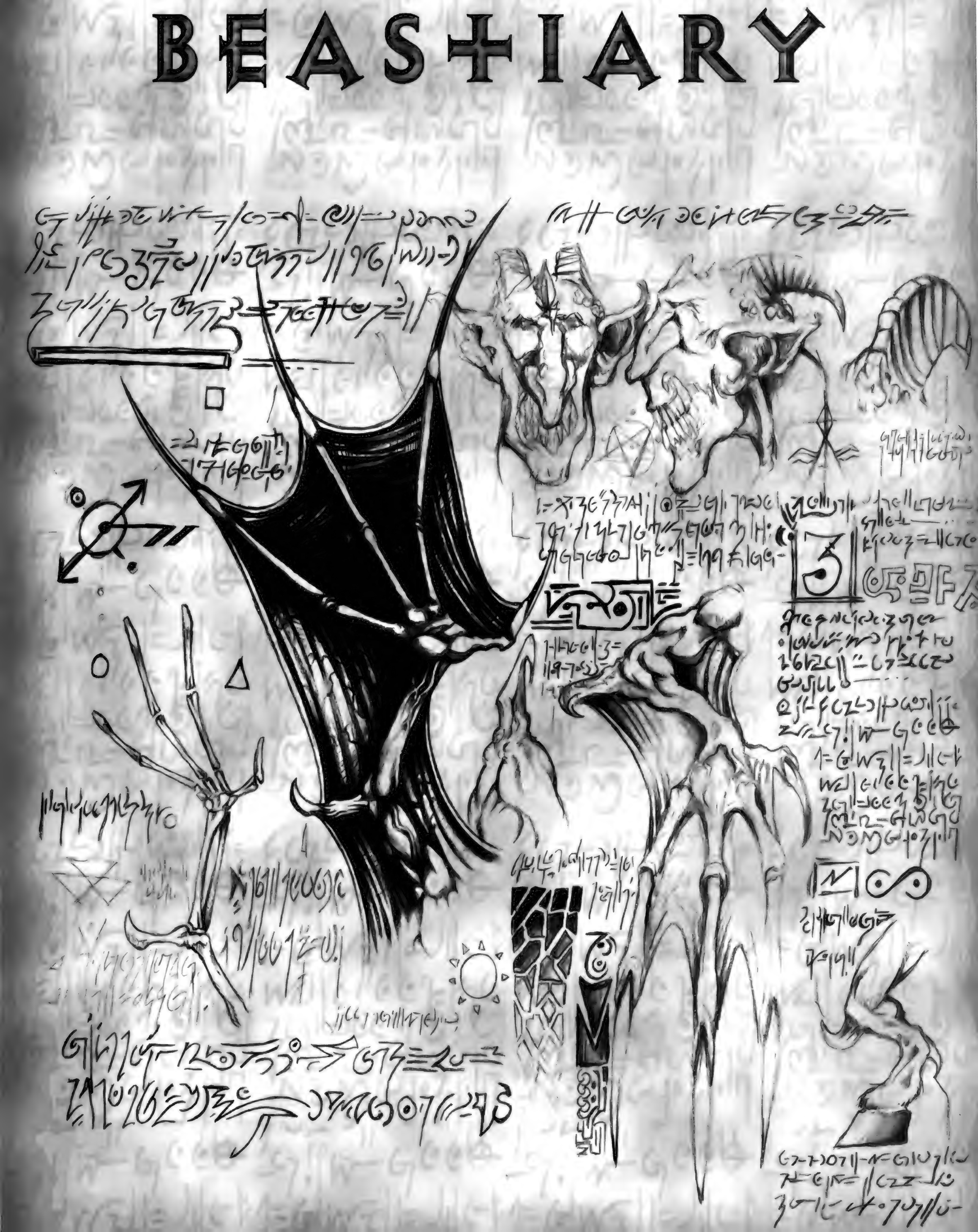
Town Portal (Portal zur Stadt)

Die Horadrim haben zahlreiche magische Tore zwischen den unterirdischen Labyrinthen und Festungen ihrer Gegner sowie ihrer eigenen Welt geschaffen. Leider ist es nun nicht mehr möglich, solche Durchgänge zwischen den Welten neu zu schaffen. Mit Hilfe dieses Zauberspruches können aber Tore, die bereits vorhanden sind, durchschritten werden. Ein Portal, das man mit diesem Zauberspruch öffnet, bringt einen auf übernatürliche Weise nach Tristram, und von dort wieder an die Ausgangsstelle zurück.

Telekinesis („Fernbewegung“)

Dieser vielseitige Zauberspruch geht zurück auf eine Übung, die einst von den Horadrim erfunden wurde. Angehende Zauberer wurden in eine Zelle gesperrt, gefesselt, und der Schlüssel zur Tür lang auf dem Boden vor ihnen. Die Zauberlehrlinge hatten nun die Aufgabe, die Tür aufzusperren und zu öffnen. Durch angespannte Konzentration und genaue Steuerung schafften sie es schließlich, mit den Schlüsseln so umzugehen, als ob sie diese in einer unsichtbaren Hand hielten. Nur diejenigen, denen dies gelang, wurden in die nächste Phase der Ausbildung zum Zauberer übernommen. In der jetzigen Zeit ist das, was dereinst für die Horadrim eine einfache mentale Übung darstellte, ein seltener und schwieriger Zauberspruch, den nur wenige beherrschen. Telekinesis könnte sich im Labyrinth als sehr nützlich erweisen, da man damit Türen und Kisten öffnen können sollte, ohne daß einem Fallen zum Verhängnis werden. Unter Einsatz großer magischer Kräfte müßte es damit sogar möglich sein, Kreaturen von sich selbst wegzubewegen.

BEASTIARY



BEASTIARY - MONSTERKUNDE

„All things roll here:
horrors of midnights,
campaigns of a lost year
Dungeons disturbed,
and groves of lights;
Echoing on these shores,
still clear;
Dead ecstasies of
questing knights-
yet how the wind revives
us here!“

- Arthur Rimbaud

Genaue Berichte über die Natur der Schrecken, die unter der Kirche verborgen sind, finden ihren Weg ans Tageslicht noch seltener als Überlebende aus dem Labyrinth zurück. Doch ich habe mich bemüht, Ihnen eine Wissensbasis über das, was Sie dort unten erwartet, zusammenzustellen. Als Quelle dazu dienten mir unsere großen Bibliotheken mit ihren zahllosen historischen und wissenschaftlichen Schriftwerken, von denen die meisten noch aus der Zeit des sagenhaften Krieges der Horadrim gegen die Drei stammen. Aufgrund der langen Zeit, die seit dem Verfassen der meisten dieser Schriften vergangen ist, und wegen der zahlreichen Ungewißheiten über die Mächte des Bösen bin ich außerstande, den Wahrheitsgehalt dieser Informationen in allen Punkten zu überprüfen. Ich glaube jedoch, daß es mir gelungen ist, eine ziemlich genaue Darstellung zu schreiben, soweit es die widrigen Umstände zulassen.

Bekanntermaßen haben die Drei Brüder oftmals nur über Mittelsmänner Ihre Handlungen ausführen lassen. Ich würde zwar nicht alle ihre Untertanen als Dämonen einstufen, doch sie ähneln ihren Meistern in gar schrecklicher Weise. Was nun folgt, ist das, was über die Kreaturen dokumentiert wurde, die den Drei Brüdern während ihrer Herrschaft des Bösen zu Diensten waren. Es sei darauf hingewiesen, daß die Drei Brüder in ihrer Auseinandersetzung mit den Seraphim ständig neue Kreaturen in die Schlacht schickten. Zwei Dämonen derselben äußeren Gestalt können sich immer noch in dramatischer Weise unterscheiden, was ihre Stärken und Schwächen anbelangt. Die Spezies, die hierin beschrieben werden, sind diejenigen, auf welche die Horadrim gemeinhin am häufigsten trafen.

Nehmen Sie sich sehr in acht, wenn Sie durch die verfluchten Länder reisen. Es ist gut bekannt, daß die Kreaturen der Finsternis eine ziemlich feige Bande sind und sich mit Vorliebe in Überzahl auf einen Gegner stürzen. Ich hege zudem eine große Befürchtung: Diese Aufstellung hier könnte alleine schon dadurch unvollständig sein, daß einige Kreuzritter vielleicht noch viel schrecklicheren Kreaturen begegnet sind, dies aber nicht überlebt haben und deren Kunde somit nie die Menschheit erreichte. Wenn auch nur ein einziger der Drei es geschafft hat, wieder seine Macht zurückzugewinnen, wird er so viele dieser höllischen Knechte herbeirufen wie er kann, und wahrscheinlich sogar neue, noch mächtigere Günstlinge schaffen.

Vischar Orous
Leitender Bibliothekar
Bund der Zharesh, Bruderschaft der Vizjerei

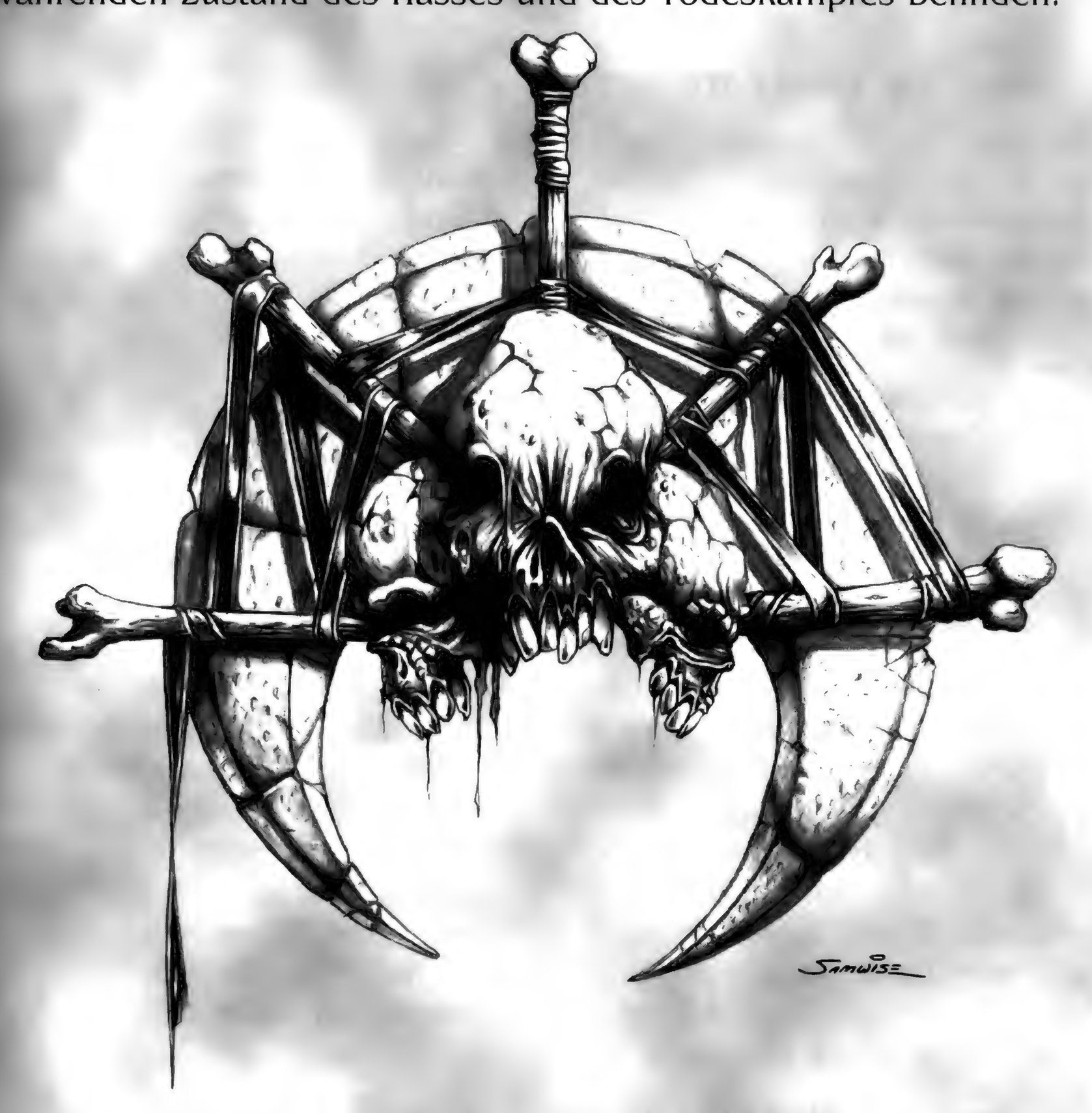
Die Knechte der Finsternis fallen in drei Kategorien und werden nach ihren (ursprünglichen) Meistern unterteilt. Studieren Sie diese Monsterkunde genau, denn Sie werden einiges von diesem Wissen gut brauchen können, um den Bewohnern dieser schrecklichen Unterwelt zu entgehen.

Mephisto, der Herr des Hasses (Odium)

Die Legionen von Mephisto sind geprägt von einem abgrundtiefen Haß gegen alles Lebendige. Zu seinen Untertanen zählen einerseits die wandelnden Toten, die ewige Rache an den Lebenden nehmen wollen, andrerseits Heerscharen von dämonischen Kreaturen, deren verdrehte Knochen und verformte Körper sich in einem immerwährenden Zustand des Hasses und des Todeskampfes befinden.

„Ich bin das Gestern, das Heute und das Morgen, und ich habe die Macht, auch ein zweites Mal geboren zu werden. Ich bin die göttliche, verborgene Seele, die die Götter schuf und die Bewohner der Tiefe, des Ortes der Toten und des Himmels versorgt... Huldige dem Herrn des Schreines, der im Zentrum der Erde steht. Er bin ich, und ich bin er!“

- Ägyptisches Buch der Toten



Skeletons (Ossium Animatum)

Dies sind die Skelette von Kriegern, die entweder als Soldaten in irgendeinem Feldzug ums Leben gekommen sind, oder von denjenigen hintergangen wurden, denen sie ihr Vertrauen schenkten. Übernatürliche Mächte haben diese in Bewegung versetzt, und diese Truppen des Verfluchten suchen unaufhörlich nach neuen Rekruten, die sie in ihre Reihen aufnehmen wollen. Sollten unsere allergrößten Befürchtungen tatsächlich der Wahrheit entsprechen, so könnten diese Krieger, die auch die Stadt Tristram regelmäßig heimsuchen, die verfluchten Überreste der tapferen Horadrim-Mönche sein, denen die Katakomben unter der Kirche ihre letzte Ruhestätte sein sollte. Nur eine unvorstellbare Macht des Bösen könnte das friedliche Schlummern dieser Eremiten beendet haben.

Skelette werden für gewöhnlich dort gefunden, wo Tote bestattet wurden, oder an den Schauplätzen großer Schlachten. Ihre Physis ist zwar recht zerbrechlich, doch sie treten immer in großen Zahlen auf einmal auf, denn sie alle teilen eine unersättliche Gier nach dem Blut der Lebenden. Dadurch werden sie letztlich doch zu gefährlichen Gegnern, zumal sie im Kampf völlig außer sich geraten und eine seltene Aggressivität an den Tag legen.

Zombies (Cibus Animatus)

Zombies werden geschaffen aus den Leichen von Männern, die für die verabscheuungswürdigsten Verbrechen an Unschuldigen zum Tode verurteilt wurden. Diese Leichen sind schon von Würmern zerfressen und in der Verwesung begriffen, und unsäglich ist ihr Haß, den sie schon in ihrem Leben an den Tag legten, sowie ihr unersättlicher Hunger nach dem Fleisch der Lebenden.

Ihre Zähigkeit und ihre höllische Ausdauer machen die Begegnungen mit Zombies so gefahrenvoll. Glücklicherweise jedoch fehlt es diesen Untoten an Verstand und Beweglichkeit, was man im Kampf mit ihnen gezielt in einen Vorteil ummünzen muß.

Overlords (Tyrannus Pinguis)

Selbst die Seraphim sind nicht immun gegen die böse Macht der Dark Lords. Ein solcher Engel, Inarius, war stolz auf seine Schönheit und prahlte gerne mit seiner Reinheit. Dies vernebelte seine Gedanken so sehr, daß er sich schon weit oberhalb von Angel und Demon sah und den Höchsten Himmel verließ, um sein eigenes Reich zu schaffen. Er erbaute eine große Kathedrale aus spiegelndem Glas und Kristall und fand Anhänger in Scharen, die er mit seiner unbestrittenen Liebenswürdigkeit und seinem Reichtum für sich gewann. Als Inarius eine starke Armee zusammengestellt hatte, beschloß er, seine Macht unter Beweis zu stellen.

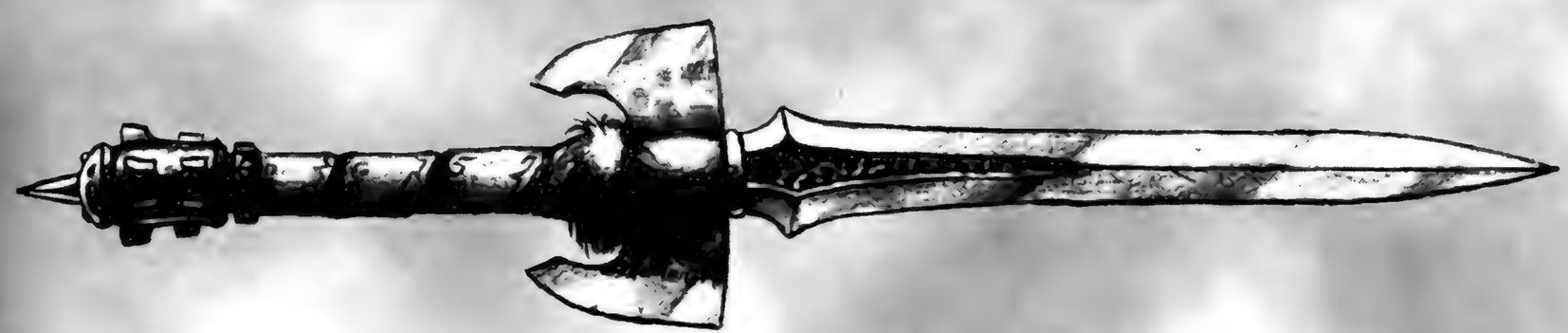
Inarius belagerte zunächst einen infernalen Tempel, der zur Verehrung von Mephisto errichtet worden war, doch beging er den unverzeihlichen Fehler, seine Macht zu überschätzen. Die Armee des Inarius legte den Tempel in Schutt und Asche und tötete alle dunklen Mönche, die darin lebten. Die Drei Bösen hatten den eitlen Krieger bis dahin eher als lächerlich betrachtet und ihm sogar einen gewissen Unterhaltungswert beigemessen, doch diese Beleidigung konnten sie nicht länger hinnehmen.

Mephisto persönlich soll sich auf den Weg zur Kathedrale des Inarius gemacht haben. Er soll die Kirche sowie deren nächste Umgebung niedergebrannt haben. Der Herr des Hasses nahm den stolzen Erzengel und seine Anhänger gefangen. Er legte Inarius in gewaltige Ketten und riß ganz langsam die Flügel vom Rücken des Engels ab. Dunkle Mächte verformten diesen dann auf verschiedene Weise und brachten Haken an, wo einst Flügel waren. Viele der Anhänger des Inarius wurden an Baal und Diablo übergeben, und der Rest von ihnen wurde so geformt, daß er in seiner Gestalt dem inzwischen verkrüppelten Engel entsprach. Bis zum heutigen Tag heißt es, daß Inarius in der Hölle gefangen ist, inmitten einer Kammer von Spiegeln und ohne seine Augenlider, so daß er für alle Ewigkeit seine verunstaltete Form sehen muß. Seine irregeleiteten Anhänger dienen nun den Mächten der Hölle, und sie lassen ihre Wut über den eigenen verlorenen Ruhm an den Körpern von anderen aus.

Diese grotesken Dämonen verfügen unter ihrer öligen Haut über eine beträchtliche Kraft. Unterschätzen Sie weder deren Stärke noch deren Intelligenz, wenn Sie Ihre Klingen mit ihnen kreuzen. Am besten legen Sie sich mit ihnen nur auf Entfernung mit Bogen oder Zaubersprüchen an.

Magma Demons (Dominus Ardor)

Während des Großen Konfliktes wurden gewaltige Schlachten sowohl im Höchsten Himmel als auch in der Glühenden Hölle ausgetragen. Beide Seiten trugen den Konflikt des öfteren bis weit in das Reich des jeweiligen Feindes hinein. Während einer solchen sagenumwobenen Schlacht im Herzen von Mephistos Reich des Feuers trug es sich zu, daß eine Gruppe von mutigen Seraphim-Kriegern einen Angriff auf keinen Geringeren als den Herrn des Hasses selbst unternahm. Einer dieser kriegerischen Engel brachte einen gewaltigen Schlag an, so daß das übelriechende Blut von Mephisto auf den Boden zu tropfen begann. Jeder Tropfen sickerte dabei durch die Erdkruste der Hölle durch und formte mächtige Dämonen aus geschmolzener Steinmasse. Diese Dämonen fanden schnell den Weg zu ihrem Meister und schlugen die Streitkräfte des Lichtes wieder zurück, indem sie mit Lavamassen nach ihnen warfen. Diesen Lavakugeln kann nichts standhalten, da sie eine unvorstellbare Hitze entfachen.



Baal, Herr der Zerstoerung (Excidium)

Die Soldaten des Baal streben danach, das ganze Universum zu vernichten. Alles, worum es ihnen geht, ist Chaos und Zerstörung. Nichts hassen sie mehr als Ordnung.

„O Rose thou art sick
the invisible worm
that flies in the night
in the howling storm:
has found out thy bed
of crimson joy:
and his dark secret love
does thy life destroy."

- William Blake

Fallen Ones (Manus Improbus)

Schwärme von diesen koboldhaften Monstern haben es schon vollbracht, mitten in der Nacht aus der Erde zu kriechen und ein ganzes schlafendes Dorf innerhalb von Minuten zu zerlegen. Sie sind von kleiner Statur und wirken etwas affenartig, doch sie besitzen eine erstaunliche Kraft und eine bemerkenswerte Gelenkigkeit. Sie vermehren sich ständig und treten vornehmlich in großen Rudeln auf, was sie um so gefährlicher macht.

Die kleine Körpergröße dieser teuflischen Kreaturen ist jedoch auch für ein gewisses Maß an Feigheit verantwortlich, und diese

Angst kann man manchmal gegen sie einsetzen. Sie greifen vorzugsweise aus dem Dunkeln an. Kaum etwas bringt sie mehr durcheinander, als wenn man einen von ihnen tötet und damit seine eigene Stärke unter Beweis stellt. Es kann jedoch ein tödlicher Fehler sein, ihre dann erfolgende Neugruppierung als Flucht mißzuverstehen.

Goat Men (Aries Vehemens)

Diese Krieger des Baal bringen mehrere Eigenschaften mit, die ihnen im Kampf von Nutzen sind, nämlich Stärke, Ausdauer und Verschlagenheit. Sie üben sich ständig in der Kunst der Kriegsführung, denn ohne zu kämpfen können sie nicht leben. Es gibt verschiedene »Clans« von Goat Men, und jeder von ihnen hat von seinem Meister eine andere Begabung verliehen bekommen. Angeblich erfreuen sie sich auch an Schauspielen, bei denen sich Artgenossen von ihnen vor Zusehern bekämpfen, doch am allerliebsten greifen sie Unschuldige an.

Diese bestialischen, stierähnlichen Monster sind sehr stark und beweglich. Achten Sie besonders auf ihre Bogenschützen, die sehr zielsicher mit großen Bögen hantieren. Sie sind auch flink auf den Füßen und laufen einem Angreifer oftmals erst weg, um ihn dann aus einer anderen Richtung wieder zu attackieren.

Spitting Terrors (Bestia Acerbus)

War einmal eine besonders brutale Schlacht gewonnen, soll Baal dies mit seinen Brüdern durch höllische Festmähler gefeiert haben, bei denen angeblich auch menschliches Fleisch gefressen wurde. Die Bestia Acerbus gehen zurück auf hundeähnliche Kreaturen, die mit den Überresten solcher Festmähler des Baal gefüttert wurden. Diese diabolische Spezies ist imstande, verschiedene ätzende Flüssigkeiten auszuspucken, und das treffsicher auch über relativ weite Entfernungen. Ganze Rudel dieser schrecklichen Wesen haben eine besonders vernichtende Wirkung, denn ihre Gallenflüssigkeit frißt sich noch durch den stärksten Panzer und vergiftet selbst die gesündesten Menschen.

Wo auch immer man diesen Bestia begegnet, ist äußerste Vorsicht geboten. Ihr Gift behält seine Wirkung für eine relativ lange Zeit, und Pfützen davon befinden sich an vielen Stellen. Wenn diese Bestien getötet werden, finden die inneren Gifte ihren Weg durch das tote Fleisch und werden so zu einer gefährlichen Falle für die, die auf ihre Leichen treten.

Horned Demons (Impetum Cornuta)

Diese lebenden Kampfmaschinen sind auch dafür bekannt, schon des öfteren gegen die Frontlinien der Seraphim angerannt zu sein und dabei viele Gegner getötet zu haben. Der Schädel und das lange Horn auf ihrer Schnauze sind von einer übernatürlichen Haltbarkeit. Die Horned Demons warten zunächst, bis der Weg für sie frei ist, und greifen dann ihre Opfer mit unglaublicher Geschwindigkeit an. Deshalb ist bei Auseinandersetzungen mit diesen Kreaturen äußerste Vorsicht geboten! Es ist ratsam, sie möglichst nur im Nahkampf auf engstem Raum zu attackieren oder mit magischen Kräften gegen sie vorzugehen.

Diablo, Herr des Schreckens (Metus)

Die Legionen des Diablo sind fürchterliche Widersacher, da sie auch mit den Mitteln der Illusion und der Furcht arbeiten, um ihre Gegner zu verwirren und zu verängstigen. Sie warten gezielt auf einen Augenblick der Schwäche, um dann ihre Attacken zu beginnen. Diese Monster sind fleischgewordene Alpträume, die Ihnen vom ersten Atemzug an das Leben schwer machen – und sich alle Mühe geben, Ihnen den Garaus zu machen.

„Strange and strident. It shrilled terror to the ears that heard it through the halls side wall, the grisly plaint of God's enemy, his song of ill success, the sobs of the damned one bewailing his pain."

- Beowulf

Winged Fiends (Alae Nefastus)

Manche Leute sind so gierig nach Macht und Wissen, daß sie sogar ihre Menschlichkeit den Herren der Hölle opfern, wenn es ihnen opportun erscheint. Eine solche Gruppe von Zauberern maßte sich an, selbst Kreaturen zu schaffen, die ihnen als Boten und Untertan dienen sollten. Ihr Pakt mit der Hölle ermöglichte es ihnen, gewaltige dunkle Mächte einzusetzen und damit fledermausartige Wesen zu schaffen. Jeder dieser Zauberer schuf dabei eine Spezies, die seinen speziellen Eigenschaften entsprach. Die so entstandenden Kreaturen waren klein, beweglich und außergewöhnlich verschlagen.

Zunächst waren die Zauberer hocherfreut über den erfolgreichen Ausgang ihres Experimentes, doch schon bald wurde ihnen klar, daß die Alae ihnen nicht so treu dienten, wie sie es sich erhofft hatten. Diese Kreaturen gingen am Ende sogar so weit, daß sie ihre eigenen Meister und Schöpfer töteten und ihre Überreste fraßen. In ihrem Todeskampf versuchten die Zauberer, ihre eigenen Schöpfungen zu vernichten, doch die teuflischen Wesen waren in der großen Überzahl. Bis zum heutigen Tage terrorisieren die Abkömmlinge dieser Schöpfungen die Länder von Khanduras.

Unterschätzen Sie diese Dämonen nicht. Sie sind physisch nicht die stärksten Wesen im Labyrinth, doch sie besitzen eine ungeheure Schnelligkeit. Viele von ihnen haben überirdische Fähigkeiten, die ihnen von ihren Schöpfern verliehen wurden, und sie greifen die Menschen an der gewöhnlich verwundbarsten Stelle an: im Gesicht.

Scavengers (Maleficus Vorax)

Maleficus Vorax sind die kleinsten einer Gruppe von miteinander verwandten, dämonischen Kreaturen, die sich von totem Fleisch ernähren, mit Vorliebe von den Überresten der Opfer anderer Monster. Sie gehen dabei auch in die Offensive und greifen unvermittelt jeden an, der den Fehler begeht, ihnen zu nahe zu treten. Sie haben eine enorme Sprungkraft in ihren Hinterbeinen und können mit ungeheurer Geschwindigkeit ihre Opfer angreifen, wobei sie es besonders auf die verwundbaren Stellen (Gesicht und Hals) absehen. Oftmals wird ihnen aber ihre größte Schwäche, ihre unersättliche Gefräßigkeit, im Kampf zum Verhängnis; manchmal werden sie von herumliegendem Fleisch geradezu magnetisch angezogen und können sich nicht beherrschen, dieses sogleich zu verzehren. Dieser Instinkt ist stärker als alle anderen, und sie sind in diesen Momenten dann leicht zu bekämpfen.

The Hidden (Metus Occultus)

Diese Schreckgespenster des Labyrinths sind ein wahrer Alptraum. Sie befinden sich genau an der Grenze zwischen der Physischen und der Ätherischen Welt, wo sie von Sterblichen zumeist nicht gesehen werden können, bis sie auf einmal aus dem Hinterhalt angreifen. Metus Occultus ist eine Spezies, die bei Verwundungen sogleich versucht, zurück in den Äther zu gehen, um sich dort dann selbst zu heilen. Doch selbst bei diesem Übergang zwischen den Welten verbleibt genug von der Kreatur in der Physischen Welt, daß man sie mit Zaubersprüchen und Waffen verletzen kann.

Gargoyle (Signum Vitiosum)

In lange vergangenen Zeiten war es üblich, Gebäude mit Statuen von Dämonen zu verzieren, um sich dadurch gegen böse Geister zu schützen. Die verformten Gestalten der Statuen waren dazu gedacht, alle Dämonen abzuschrecken, die sich zum jeweiligen Gebäude Zutritt verschaffen wollten. Diablo bemächtigte sich dieser Figuren aus Granit und hauchte ihnen ein höllisches Leben ein. Die Gargoyles erwachten und wandten sich nun gegen die, die sie eigentlich hätten schützen sollen. Als die Menschen dies erkannten, zerstörten sie augenblicklich alle noch übrigen Statuen, doch es gibt eine Signum, die dem entgingen und sich noch bis zum heutigen Tag über Unschuldige hermachen.

Die Kreatur kann alle ihre Wunden heilen, indem sie sich aus Fleisch in Stein verwandelt, so daß man diesen Dämonen entweder vollständig ausweicht oder sie so lange in die Enge treibt, bis sie endgültig getötet sind. Lassen Sie diese aber keinesfalls während einer Auseinandersetzung entkommen, denn sonst stehen sie schneller wieder in voller Kraft vor Ihnen, als es Ihnen lieb ist.

LIBRARIUS EX HORADRIM

METZEN

Buch 1

Von den Mächten des Guten und des Bösen

Der Grosse Konflikt

Seit Anbeginn der Welt waren die Mächte des Lichtes und der Finsternis in einen ewigen Krieg verwickelt: den sogenannten Großen Konflikt, dessen Sieger am Ende aller Tage die Herrschaft über die gesamte Schöpfung winkt. Mit diesem Ziel vor Augen halten sogar die Engel des Höchsten Himmels strikte militärische Disziplin ein. Seraphim-Krieger führen Angriffe gegen die Feinde des Lichtes durch, um mit ihren heiligen Schwertern die Gerechtigkeit und das Gute durchzusetzen. Die Engel glauben, daß nur die absolute Disziplin der richtige Weg ist, die zahllosen Länder der Welt zu ordnen, während die dämonischen Bewohner der Glühenden Hölle die Auffassung haben, daß das grenzenlose Chaos die wahre Natur aller Dinge ist.

Die Schlachten des Großen Konfliktes dehnen sich aus über Zeit und Raum. Vom Kristallbogen im Zentrum des Höchsten Himmels bis zur geheimnisvollen Höllenschmiede der Unterwelt ist den Kriegern dieser beiden ewigen Reiche kein Weg zu weit, um ihren zeitlosen Konflikt auszutragen. Zahlreiche Legenden ranken sich um die sagenhaften Taten einzelner Helden beider Lager.

Der größte dieser Helden war Izual, ein Hauptmann aus der Armee des Erzengels Tyrael und Träger der magischen Runenklinge Azurewrath. Einst führte er einen gewagten Angriff auf die Höllenschmiede, als die Erschaffung der dunklen Dämonenklinge Shadowfang sich ihrer Fertigstellung näherte. Sein Ziel war es, sowohl die Waffe als auch ihren zukünftigen Besitzer zu zerstören – eine ehrgeizige Aufgabe, die zu erfüllen ihm nicht vergönnt war. Izual wurde von den Legionen des Chaos überwältigt und ging in tragischer Weise an die Mächte der Finsternis verloren. Sein Schicksal soll gleichermaßen allen Engeln und Dämonen als Warnung davor dienen, sich allzu weit ins Reich ihrer Gegner zu wagen.

Obwohl der Große Konflikt sich schon länger hinzieht als es Sterne am Himmel gibt, ist es noch keiner der beiden Seiten gelungen, die Vorherrschaft über die andere zu erlangen. Beide Kriegsparteien haben es auf ihre Weise immer wieder versucht, die Oberhand im Krieg zu gewinnen. Mit der Entstehung der Menschheit und ihrer Welt der Sterblichen kam der Große Konflikt zu einem geheimnisvollen Stillstand. Beide Armeen stellten ihre Kampfhandlungen ein, um zuerst abzuwarten, auf wessen Seite sich die Menschheit letztlich schlagen würde.

Den Menschen stand es frei, sich zwischen der Finsternis und dem Licht zu entscheiden, und so sah man gemeinhin darin den entscheidenden Faktor für den letztlichen Ausgang des Großen Konflikts. Und so machten sich die Unterhändler der beiden Mächte auf den Weg ins Reich der Sterblichen und begannen ihr Werben um den Bund mit der Menschheit...

Der Krieg der Sünde

Die Verlagerung des Großen Konflikts auf das Reich der Sterblichen ist auch bekannt als der Krieg der Sünde. Engel auf der einen und Dämonen auf der anderen Seite begaben sich zu den Sterblichen und blieben dabei unter den Menschen meist unerkannt. Im Laufe der Zeit gelangten die Mächte der Finsternis zu der

Erkenntnis, daß Menschen eher mit brutaler Gewalt als mit anderen Methoden gefügig zu machen sind, und begannen damit, die Menschheit durch Terror zu unterwerfen. Die Engel halfen nun mit, die Menschheit gegen die Unterdrückung durch die Dämonen zu verteidigen, doch zu oft bewirkten sie durch ihre strengen Methoden und schweren Bestrafungen, daß sie gerade die befremdeten, zu deren Schutz sie angetreten waren.

Die gewaltigen Schlachten des Krieges der Sünde trugen sich vielerorts zu, doch sie wurden nur in den seltensten Fällen von den Menschen überhaupt wahrgenommen. Nur einige wenige »erleuchtete« Seelen konnten diese übernatürlichen Ereignisse erkennen, die sich hier abspielten. Einige dieser überaus mächtigen Sterblichen ergriffen nun Partei im Krieg der Sünde und schlugen sich auf eine der beiden Seiten im Großen Konflikt. Teils rangen die legendären Taten dieser großen sterblichen Krieger den überirdischen Mächten Respekt ab, teils zogen sie ihren grenzenlosen Zorn auf sich. Denn so sehr die Dämonen auch die hofierten, die Macht und Stärke an den Tag legten, so verfluchten sie doch letztlich die Tatsache, daß die Sterblichen überhaupt existierten. Der Waffenstillstand, der durch das Erscheinen der Menschheit verursacht wurde, war für sie ein weiterer Beweis dafür, daß die Sterblichen die »höhere« Rolle der Dämonen in der Welt in Frage stellten.

Diese Menschenverachtung brachte die Dämonen dazu, grausame Handlungen gegen die Sterblichen zu begehen. Einigen Menschen gelang es sodenn, diesen Haß zu steuern und letztlich gegen die Wesen der Unterwelt selbst zu richten. Ein solcher Sterblicher, der Geisterbeschwörer Horazon, machte sich geradezu ein Vergnügen daraus, Dämonen zu beschwören und nach Lust und Laune zu vernichten. Horazon und sein Bruder Bartuc waren Mitglieder eines Zauberer-Clans im Osten, der Vizjerei. Dieser mystische Clan studierte die Dämonen und ihr Wesen mit wissenschaftlicher Akribie. Horazon bediente sich der Forschungsergebnisse der Vizjerei für seine wahnwitzigen Zwecke. Es gab keine Kreatur in der Hölle, die nicht an Horazon hätte bittere Rache nehmen wollen, doch er hielt sich stets in einem geheimnisumwitterten Heiligtum, das ihm Schutz gewährte.

Jedoch gelang es den Mächten der Finsternis schließlich, Horazons Bruder Bartoc auf ihre Seite zu holen. Ihm wurde eine außergewöhnliche Kraft und Langlebigkeit verliehen. Er stritt fortan Seite an Seite mit den Legionen der Hölle gegen die Vizjerei und während des Krieges der Sünde sogar gegen seinen eigenen Bruder. Zwar war Bartucs Kampfstärke unbestritten, doch seine Blutrünstigkeit wurde sein auffälligstes Merkmal und brachte ihm den Titel »Warlord of Blood« ein.

Das Dunkle Exil

»Sieben ist die Zahl der Mächte in der Höhe, und Sieben ist die Zahl der Großen Mächte des Bösen.«

Duriel, der Herr des Schmerzes

Andariel, die Tochter der Qual

Belial, der Herr der Lügen

Azmodan, der Herr der Sünde

Dies sind die Namen, die die weniger mächtigen unter den Großen Mächten des Bösen tragen. Über unvorstellbar lange Zeiträume hinweg haben diese ihre eigenen Unterweltreiche regiert und dabei immer wieder versucht, die Kontrolle über die anderen Mächte der Hölle zu gewinnen. Während sich die Vier Niederen in ständigen Kämpfen miteinander aufrieben und gegenseitig schwächten, hielten die Großen Drei die Macht über die gesamte Hölle in ihren Händen. Die Vier Niederen jedoch bedienten sich immer verabscheuungswürdigerer Methoden in ihrem Kampf um die Vormachtstellung, und dies führt uns zur Legende vom Dunklen Exil.

Mephisto, der Herr des Hasses

Baal, der Herr der Zerstörung

Diablo, der Herr des Schreckens

METZEN

Dies sind die führenden Mächte der Hölle, und sie regierten ihr Reich als Triumvirat. Die Drei Brüder übten ihre Macht nach innen über die Vier Niederen mit brutaler Gewalt und bösartiger Verschlagenheit aus. Nach außen taten sich die Großen Drei durch zahllose Siege über die Armeen des Lichtes hervor. Zwar konnten sie nicht den Krieg als solchen dauerhaft für sich entscheiden, doch sie wurden von ihren Feinden mehr gefürchtet als alles andere.

Als die Menschheit zu Bedeutung gelangte und daraufhin der Große Konflikt in einen Stillstand geriet, konzentrierten die Drei Brüder ihre Energien darauf, die Seelen von Sterblichen in ihre Gewalt zu bringen. Die Drei kamen zu der Auffassung, daß die Menschheit zum kriegsentscheidenden Element werden würde, und schlugen eine andere strategische Richtung ein als die, die sie noch zu Beginn des Konfliktes verkündet hatten. Dieser Sinneswandel brachte die Vier Niederen dazu, die Autorität der Großen Drei anzuzweifeln, was einem Bruch zwischen den mehr und den weniger großen Mächten der Unterwelt gleichkam.

In ihrer maßlosen Dummheit glaubten die Vier Niederen, daß die Großen Drei aus einer Position der Schwäche heraus den Krieg mit den Mächten des Himmels beenden wollten. Zudem empfanden sie Frustration über den Waffenstillstand. Azmodan und Belial sahen nun ihre Gelegenheit gekommen, die Großen Drei zu entmachten und selbst an ihre Stelle zu treten. Die beiden Oberdämonen schlossen einen Pakt mit ihreren kleineren Brüdern und versprachen diesen, daß die ihnen verhaßte Menschheit es nicht länger schaffen werde, den Sieg der Höllensöhne aufzuhalten. Azmodan und Belial faßten einen Plan, wie man den Großen Konflikt nun für immer gewinnen könnte. Und so zog fast die gesamte Unterwelt in den Krieg gegen die Großen Drei...

Die Drei Brüder behaupteten sich zunächst sehr erfolgreich gegen diesen Aufstand der Unterwelt und löschten etwa ein Drittel der Legionen ihrer Verräter aus. Letztlich jedoch wurden sie von den Armeen der Horned Death überwältigt, die auf der Seite von Azmodan und Belial standen. So wurden die Großen Drei, geschwächt vom aufreibenden Krieg, schließlich ins Reich der

Sterblichen verbannt, wohin ihnen dann einige der treuesten Anhänger auch nachfolgten. Azmodan spekulierte darauf, daß seine Widersacher dort auch für immer bleiben müßten und vielleicht sogar die Armeen der Engel in einen Kampf verwickeln könnten, so daß die Tore des Himmels ungeschützt und verteidigungslos wären.

Nachdem nun der Krieg auf den Schlachtfeldern der Hölle zu einem Ende gekommen war, stritten sich Azmodan und Belial darüber, welcher der beiden Sieger nun die wahre Macht besäße. Ihr Pakt wurde für null und nichtig erklärt, und ein weiteres Mal sollten sich die Legionen der Hölle in zwei feindlichen Lagern polarisieren. Dieser innere Krieg hält bis zum heutigen Tag an...

Der Kampf gegen die Drei

In grauer Vorzeit, noch lange vor dem Aufstieg der Imperialen Reiche des Westens, wurden die Großen Drei in die Welt der Menschen verbannt. Diese übermächtigen Dämonen wurden für die Menschheit zu einer großen Gefahr und hinterließen Chaos und Zerstörung, wohin sie auch immer ihr Weg führte. Die Mächte des Bösen schreckten auch nicht davor zurück, Söhne gegen ihrer Väter aufzubringen, und trieben große Völker in lange und blutige Kriege. Ihren eigenen Konflikt in der Hölle hatten sie verloren, doch im Fernen Osten des Menschenlandes konnten sie ungehindert wüten.

Es trug sich dann eines Tages zu, daß der rätselhafte Erzengel Tyrael einen Orden von sterblichen Zauberern zusammenführte, um dem Treiben der Drei Mächte des Bösen ein Ende zu bereiten. Dieser Orden gab sich den Namen »Horadrim«, und seine Zauberer stammten allesamt aus dem Osten. Unter dem Einsatz sagenhafter »Seelensteine« schaffte es diese unvergleichlich mächtige Bruderschaft schließlich sogar, zwei der Drei Brüder ihrer Macht zu berauben, indem diese in eben jenen »Seelensteinen« eingeschlossen wurden. Mephisto und Baal verloren so ihre Bedrohlichkeit für die Menschheit und wurden tief im heißen Wüstensand des Ostens vergraben.

Die Horadrim ließen nicht ab von ihrer Suche nach dem dritten der Brüder, Diablo. Sie wußten nur zu gut, daß der Herr des Schreckens eine dauerhafte Gefahr für den Frieden auf der Erde und die Menschheit an sich darstellen würde, wenn es nicht gelänge, auch ihm seine Macht zu nehmen.

Eine gewisse Zeit lang noch gelang es dem Herrn des Schreckens, Terror und Anarchie über die Welt zu bringen, doch in einer großen und verlustreichen Schlacht wurde Diablo schließlich gefangengenommen. Zu seinem Gefängnis wurde der letzte der Seelensteine, in den ihn eine Gruppe von Horadrim-Mönchen unter der Führung des Eingeweihten Jered Cain zauberte. Diese Mönche trugen den verfluchten Stein ins Land Khanduras und vergruben ihn in einer verschlossenen Höhle in der Nähe des Flusses Talsande. Oberhalb dieser Höhle errichteten die Horadrim ein großes Kloster, damit sie den Seelenstein fortan ständig bewachen konnten. Unterhalb des Klosters konstruierten sie ein weitverzweigtes System von Katakomben, um den sterblichen Überresten der Märtyrer ihres Ordens dort eine letzte Ruhestätte zu geben.

Von Generation zu Generation wurden die Horadrim zahlenmäßig immer schwächer. Da es keine großen Aufgaben mehr zu bewältigen gab und sich die Suche nach Nachfolgern immer schwieriger gestaltete, verschwand der einst mächtige Orden immer mehr in der Bedeutungslosigkeit. Irgendwann bröckelten dann sogar die Mauern des großen Klosters, und dieses zerfiel langsam, aber sicher zu Ruinen. Obwohl das Land um das Kloster herum nach wie vor besiedelt blieb, geriet das Wissen um die dunklen, geheimen Gänge unter der kalten Erde in Vergessenheit. Und keiner hätte irgendetwas erahnt von jenem brennenden roten Stein, der irgendwo tief im Herzen des Labyrinthes pulsierte...

METZEN

Buch 2

Die Rückkehr des Schreckens

Das Land Khanduras

Lange Jahre nach dem Ableben des letzten Horadrim erlebten die Länder des Westens eine Zeit der wirtschaftlichen Blüte, in der sich immer mehr Menschen aus dem Osten in der Gegend um Khanduras ansiedelten und kleine, selbständige Königreiche schufen. Zwar gab es zwischen Khanduras und seinen neuen Nachbarn immer wieder kleinere Zwistigkeiten über Fragen der territorialen Zuordnung oder die Kontrolle der Handelswege. Doch auch diese Unstimmigkeiten wurden jeweils beigelegt, ohne daß es zu kriegerischen Auseinandersetzungen kam, zumal das große, im Norden gelegene Königreich Westmarch und Khanduras eine verläßliche Allianz verband.

Ohne daß dem zunächst große Bedeutung beigemessen wurde, kam im Königreich Westmarch eine neue und fundamentalistische Religion des Lichtes auf, die sich Zakarum nannte. Zakarum wurde im Fernen Osten begründet und verlangte von seinen Anhängern, sich nur dem Licht zuzuwenden und jegliche Finsternis aus ihren Seelen zu vertreiben. Die Leute in Westmarch sahen sich berufen, die Botschaften von Zakarum in die gesamte Welt zu verbreiten, und entwickelten dabei einen missionarischen Übereifer. Es kam spätestens dann zu Spannungen, als die Priester der Zakarum-Religion immer wieder ihre Lehre vom »Neuen Anfang« predigten, auch wenn sie in Khanduras alles andere als willkommen waren.

Diese Differenzen gipfelten darin, daß der große Lord Leoric aus dem Norden nach Khanduras kam und im Namen von Zakarum sich selbst zum König ernannte. Leoric war ein tief religiöser Mann, dem viele Ritter und Priester seines Ordens des Lichtes folgten. Leoric und sein Ratgeber, der Erzbischof Lazarus, gelangten auch nach Tristram. Als Leoric das antike, aber längst verfallene Kloster am Stadtrand sah, beschloß er, dies zum Zentrum seiner Regentschaft zu machen und in alter Blüte wiederzuerrichten. Zwar widerstrebte es dem Freiheitsbestreben des Volkes von Khanduras, sich einem fremden König unterzuordnen, doch Leoric regierte über sie mit einem Höchstmaß an Gerechtigkeit. Schon bald merkte das Volk von Khanduras, daß Leoric keine andere Absicht hatte, als sie vor der Unterdrückung durch die Finsternis zu bewahren.

Das boese Erwachen

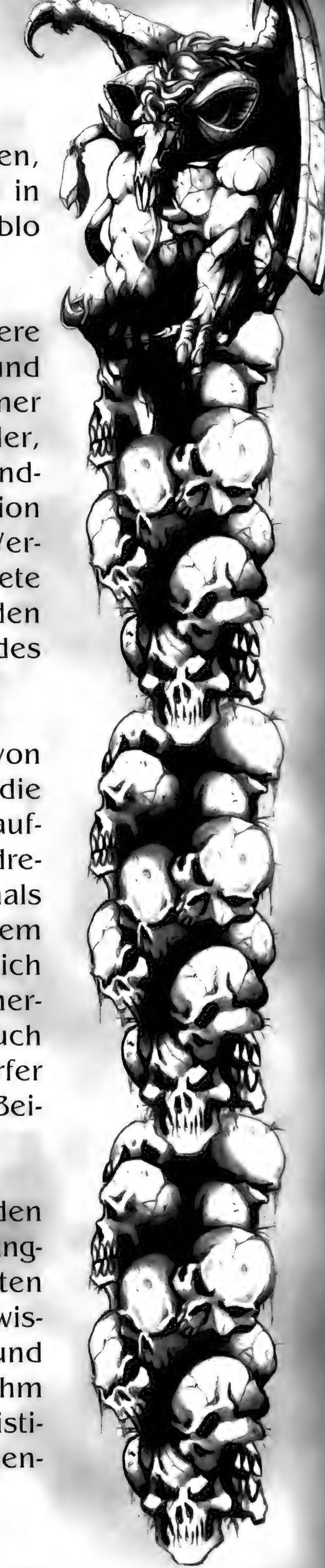
Kurze Zeit nach der Machtübernahme von Leoric über Khanduras sollte es sich ereignen, daß eine lange im Schlaf befindliche Macht inmitten des weitverzweigten Labyrinthes unter dem Kloster sich zu regen begann: Diablo. Er erschien dem Erzbischof in einem Alptraum und befahl ihn zu sich in seine dunkle unterirdische Welt. In seinem unvorstellbaren Schrecken rannte Lazarus sogleich durch die verlassenen Gänge, bis er schließlich die Kammer fand, in der sich der brennende Seelenstein befand. Die Kontrolle über seinen Körper und seinen Geist hatte er in Wahrheit schon verloren, und so hob der Stein an und sprach magische Worte aus, die eigentlich im Reich der Sterblichen schon lange als vergessen galten. Schließlich war sein Wille ganz gebrochen, und er schleuderte den Seelenstein wieder auf den Boden. Diablo kam dadurch ein zweites Mal in die Welt der Menschen. Zwar war er nun nicht mehr im Seelenstein gefangen, doch der Herr des Schreckens war immer noch erheblich geschwächt von seinem langen Tiefschlaf, und ohne einen sterblichen »Anker« konnte er nicht diese Welt betreten. Würde er jedoch die Form eines Sterb-

lichen annehmen, so könnte er zumindest damit beginnen, seine Kraft und Macht wiederzuerlangen. Unter allen Seelen in der Stadt oberhalb seines Labyrinthes suchte sich Diablo schließlich keine geringere aus als die von König Leoric.

Monatelang führte Leoric eine geheime und innere Auseinandersetzung mit dem Bösen, das seine Gedanken und Gefühle befiel. Er spürte es förmlich, daß sich das Böse seiner zunehmend bemächtigte, doch er beging den gewaltigen Fehler, dies keinem seiner Priester anzuvertrauen. Leoric war irgendwann nicht mehr er selbst, sondern nur noch eine Inkarnation des Willens von Diablo, wie es zuvor schon seinem engsten Vertrauen Lazarus widerfahren war. Eben jener Lazarus arbeitete mit aller Kraft daran, diese mystischen Vorgänge vor dem Orden des Lichtes verborgen zu halten, während sich die Macht des Dämonen unaufhörlich steigerte.

Die Zakarum-Priester und die Bürgerschaft von Khanduras fanden keine Erklärung für die Veränderungen, die ihr oberster Lehnsherr durchmachte. Seine einst stolze und aufrechte Gestalt wurde auch äußerlich immer mehr von Verdrehungen und Verformungen gezeichnet. König Leoric, vormals noch die Güte in Person, nahm autoritäre Züge in einem bedenklichen Ausmaß an und ließ auf einmal alle standrechtlich hinrichten, die auch nur in irgendeiner Weise die vollste Anerkennung seiner Autorität vermissen ließen. Als er dann auch noch damit anfing, seine Ritter zur Unterwerfung anderer Dörfer auszusenden, erhielt er von seinen Gefolgsleuten den Beinamen »Dunkler König«.

König Leoric konnte sich dem unheilbringenden Einfluß von Diablo schon längst nicht mehr entziehen, und langsam aber sicher befremdete sein Verhalten selbst die engsten Freunde und Berater. Zu diesen hatte bis dahin auch ein gewisser Lachdanan gezählt, ein Hauptmann des Lichtordens und hochdekorierter Ritter des Zakarum. Lachdanan unternahm erhebliche Anstrengungen, um hinter das Geheimnis der geistigen Umnachtung von Leoric zu kommen, doch der dämonen-



besessene Lazarus torpedierte diese Bemühungen von Anfang an und klagte ihn schließlich wegen Hochverrats gegen das Königreich an. Kaum eine Vorstellung konnte den Priestern und Rittern an Leorics Hof ferner liegen als die, daß der ehrenwerte Lachdanan eines solchen Vergehens bezichtigt werden sollte. Auch die letzten seiner Untertan mußten sich nun um den Geisteszustand und Gerechtigkeitssinn ihres einst so beliebten Königs ernsthaft sorgen.

Von da an wurde Leorics Wahnwitz in immer eklatanterer Weise offensichtlich. Doch noch reichte sein letzter Rest an Wahrnehmungsfähigkeit aus, zumindest intuitiv zu spüren, daß ihm ein nie gekannte Woge von Mißtrauen entgegenschlug, wohin auch immer er blickte. Lazarus versuchte, diese kritische Situation einzudämmen, und versprach sich dabei viel vom Heraufbeschwören eines neuen Krieges, der nun zur Ablenkung in den Mittelpunkt des öffentlichen Interesses treten sollte. Er nährte deshalb auf teuflische Weise die Wahnvorstellungen des Leoric, daß das Königreich Westmarch ein Komplott gegen ihn schmiede, ihn entthronen und Khanduras annektieren wolle. Dieser Manipulation wirkte nachhaltig, und der geisteskrank gewordene König erklärte letztlich den Krieg an Westmarch.

Leoric schlug die Warnungen seiner treuesten Berater in den Wind und beorderte die königliche Armee von Khanduras nach Norden, um diese in einen Krieg zu schicken, in dem die Bevölkerung auch nicht den geringsten Sinn zu sehen vermochte. Auf Anraten von Lazarus teilte Leoric ausgerechnet Lachdanan dazu ein, mit den Streitkräften von Khanduras in Westmarch einzumarschieren. Die politische und militärische Notwendigkeit dieser Kriegshandlung erschien Lachdanan äußerst schleierhaft, doch seine Kriegerehre gebot es ihm, dem Befehl des Königs Folge zu leisten. Währenddessen wurden mehrere Hohepriester und andere einflußreiche, aber dem dämonenbesessenen Lazarus unbequeme Amtsträger in diplomatischer Mission in den Norden entsandt, wo diese ihren sicheren Tod fanden...

Die Dunkelheit ueber Tristram

Wo er sich auf diese elegante Weise des widersetzenden Einflusses der Ratgeber und Priester auf den König entledigt hatte, war es nun in Diablos Augen ein Leichtes, in ausnahmslos jeder Hinsicht die Kontrolle über die Seele des Königs an sich zu reißen. Doch so sehr der König auch schon dem Wahnsinn verfallen war, so gab es doch noch etwas in seiner Seele, was sich erbittert gegen den Einfluß von Diablo zur Wehr setzte. Die Besitzergreifung von Leorics Seele konnte Diablo jedoch nicht gelingen, zumal nicht in seinem immer noch etwas geschwächten Zustand, solange auch nur ein Funken von Widerstand in dessen Seele glimmerte. Dem Oberdämon blieb nur, sich nach einer anderen körperlichen Hülle umzusehen.

Der Dämon ließ nun von Leoric wieder ab, was dessen Seele und Verstand jedoch nicht mehr retten konnte. Diablo dagegen zwang mit seinen magischen Kräften Leorics einzigen Sohn Albrecht in die Dunkelheit des Labyrinths. Der wehrlose Verstand des Jugendlichen wurde vom Schrecken des Diablo voll und ganz erfaßt. Wie ein Feuer, das er nicht löschen konnte, mußte Albrecht unter großen inneren Schmerzen über sich ergehen lassen, daß seine Gedanken immer fürchterlichere Züge annahmen. Er spürte, daß er längst schon sein Unterbewußtsein an Diablo verloren hatte, doch er konnte nichts dagegen unternehmen.

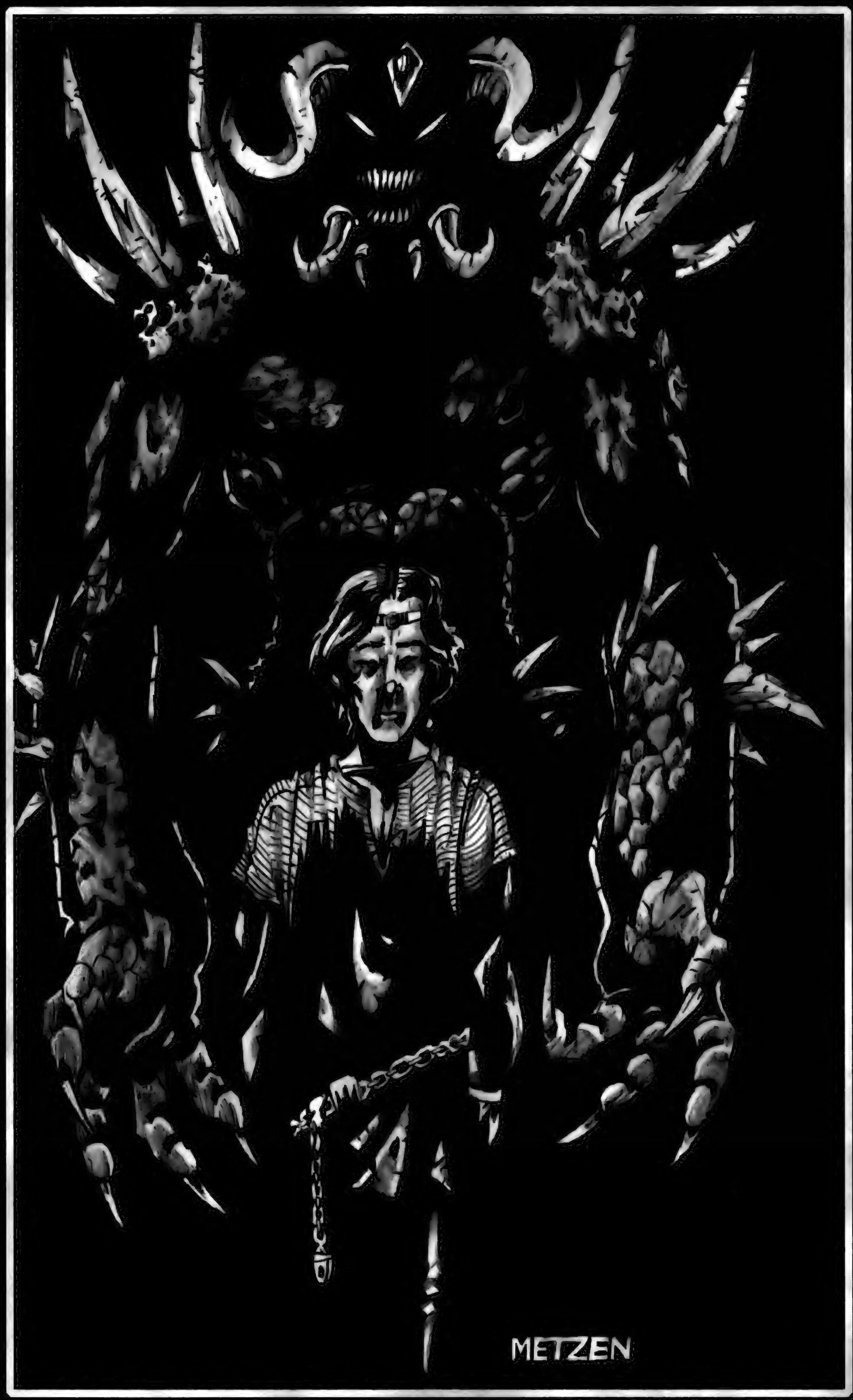
Vor Albrechts Augen wurde dann im dunklen Labyrinth all das zur schrecklichen Realität, was er nicht einmal in seinen schlimmsten Alpträumen vorgeahnt hätte. Überall um ihn herum traten Monster in Erscheinung. Große Körper aus lebendigem Fels brachen durch die Wände durch, die alten Skelette der Horadrim erhoben sich aus ihren Ruhestätten, und Ghoule schritten die Gänge des Labyrinths ab. Die alten Katakomben hatten sich in einen einzigen Ort des Schreckens verwandelt.

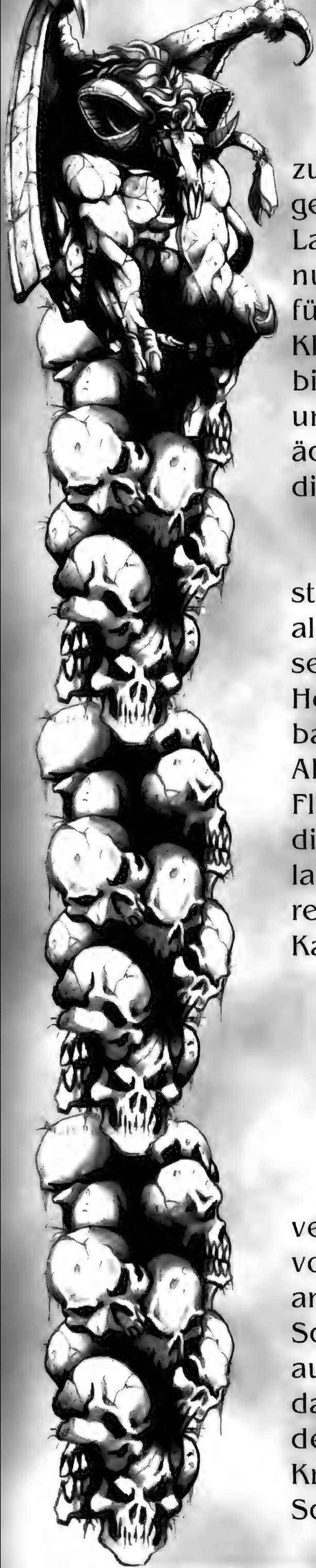
Von Albrechts Körper hatte Diablo nun gänzlich Besitz ergriffen, und er verlieh ihm nun seine ganz eigene Gestalt. Der kleine Körper wuchs auf eine übermenschliche Größe an, und an den riesigen gebogenen Hörnern, die auf ihm entstanden, war die dämonische Natur des Diablo unübersehbar. Nun würde Diablo von Tag zu Tag mehr von seiner Macht zurückgewinnen und eines nicht mehr all zu fernen Tages wieder die Welt der Sterblichen betreten, um seine gefangenen Brüder Mephisto und Baal zu befreien. Die Großen Drei würden dann vereint sein, sich die Menschheit untertan machen und schließlich auch wieder ihren rechtmäßigen Platz in der Hölle einnehmen können.

Der Untergang des Dunklen Koenigs

Der Krieg gegen das nördliche Nachbarland Westmarch wurde für Khanduras ein einziges Desaster. Die Truppen von Westmarch waren nicht nur in der Überzahl, sondern verfügten auch über die weitaus höhere Motivation und nannten zahlreiche strategisch wichtige Verteidigungsanlagen ihr eigen. Erst als die Truppen von Khanduras schon erheblich dezimiert waren, beorderte Lachdanan den letzten Überrest der Armee zurück nach Khanduras, dessen Hauptstadt Tristram inzwischen ein schreckliches Bild bot.

König Leoric war dem Wahnsinn inzwischen vollends verfallen und geriet in Rage über das unerklärliche Verschwinden seines einzigen Sohnes. Seine letzten in Tristram verbliebenen Wachen suchten die ganze Stadt nach Albrecht ab und befragten all ihre Bewohner, doch diese konnten nicht die geringste Auskunft erteilen. Auch den Erzbischof Lazarus wollte niemand gesehen haben. Leoric bildete sich ein, daß sein Volk sich gegen ihn verschworen hätte, und ließ deshalb viele seiner Untertanen hinrichten.


METZEN



Als Lachdanan und die anderen Überlebenden zurückkehrten, schickte Leoric seine letzten wenigen Wachen gegen diese in die Schlacht, mit dem besonderen Auftrag, Lachdanan zu töten. Lachdanan und seine Mannen mußten sich nun wohl oder übel verteidigen, und diese Auseinandersetzung führte sie letztlich sogar bis in die einst heiligen Hallen des Klosters. Sie mußten dort die letzten Getreuen des Leoric töten, bis sie zum unzurechnungsfähig gewordenen König vordrangen und ihn zur Rede stellen konnten. Doch Leoric spuckte nur verächtlich, als er sie sah, und beschimpfte sie als Verräter gegen die Krone und das Licht.

Lachdanan schritt langsam auf den König zu und stand vor der schwersten Entscheidung seines Lebens, doch allen Gewissenskonflikten zum Trotz sah er sich gezwungen, sein Schwert zu ziehen. Dessen Klinge rammte er in Leorics Herz. Der einstmals edelmütige König stieß einen unvorstellbaren Todesschrei aus, und kurz vor seinem endgültigen Ableben brachte ihn sein Geisteszustand noch dazu, einen Fluch über Lachdanan und sein Gefolge auszusprechen. Er rief die Mächte der Finsternis an, denen er sich ein ganzes Leben lang widersetzt hatte, und verdammte Lachdanan und die anderen auf ewige Zeiten. Das einst heilige Kloster war nun durch die Kampfhandlungen und den Fluch für immer entweiht.

Die Herrschaft von Diablo

Der Dunkle König war tot, der junge Prinz Albrecht vermißt, und von der Armee von Khanduras war nur eine Handvoll Soldaten übriggeblieben. Die Leute von Tristram waren angesichts des Anblickes ihrer leblosen Stadt niedergeschlagen. Schon bald sollten sie merken, daß nun noch schwerere Zeiten auf sie zukommen sollten, als sie ohnehin schon in den Jahren davor erlebt hatten. Setlsame, schaurige Lichter erschienen in den verdunkelten Fenstern des Klosters. Verunstaltete Kreaturen wurden im Inneren der Kirche erblickt. Schreckliche Schreie aus den Tiefen des Labyrinths drangen aus der Erde her-

vor und klangen mit dem Wind. Es wußte jeder, daß es nicht mit rechten Dingen zuging...

Auf den Straßen rund um Tristram wurden immer wieder Reiter in dunklen Mänteln gesehen, die das Land nun regelmäßig durchzogen. Viele Stadtbewohner flohen aus Tristram in andere Städte oder Königreiche, aus Furcht vor den bösen Mächten, die dort ihr Unwesen zu treiben begannen. Die wenigen, die sich zum Bleiben entschlossen, trauten sich nachts nicht auf die Straße und mieden es, das verfluchte Kloster jemals zu betreten. In der örtlichen Taverne kursierten auch immer mehr Gerüchte von unschuldigen Menschen, die nachts von schrecklichen Kreaturen entführt wurden. Kein König, kein Gesetz und keine Armee wäre noch übrig gewesen, um die Stadtbewohner zu schützen.

Der Erzbischof Lazarus kehrte überraschenderweise auf einmal zurück. Er war nur noch ein Schatten seiner selbst und behauptete, daß auch er von den bösen Mächten aus dem Untergrund unter dem entweihten Kloster entführt worden wäre. Es gelang Lazarus, die Stadtbevölkerung in Rage zu bringen. Eine wütende Menge von ihnen wollte sich nun auf die Suche nach Prinz Albrecht machen, und Lazarus überredete sie, ihm mit Schaufeln, Hacken und anderen Gegenständen bewaffnet zu folgen. Ihre brennenden Fackeln wirkten auf einmal wie Hoffnungsschimmer, doch sie liefen nur den Mächten der Hölle ins offene Messer...

Ganz wenige überlebten dies und berichteten in Tristram von dem, was ihnen widerfahren war. Ihre Wunden waren so schrecklich, daß selbst der Heiler mit all seinen Künsten bei einigen nicht imstande war, eine Besserung herbeizuführen. Die Geschichten von Dämonen und Teufeln machten die Runde und flößten den Stadtbewohnern Angst und Schrecken ein...

Tief unter den Grundmauern der Klosterruinen erbaute sich Diablo an den Ängsten der Sterblichen. Noch brauchte er etwas Zeit, um seine Kräfte zu regenerieren, doch sah er sich seinem großen Ziel immer näherkommen...

Here lies the circle of
fire; the mystery
Pentagram etched
Blood of
Vizjerei
in the
debauchery
daskarite to
Narabbā
Langdos
Eight mys
signs alig
into the mod
Killin
Words
of power, l
at my Doo
Necro
Catarse M
Hestor
osium...
into
Terrori
Corinnus
Pul Mephistos
Zgradis nec
At Diabalos
nnas Jor Baalos
Kunasto
Kornamos furianisare ter
ssadolar Emagirest exti
Torina Garado zeron
Jarad
Talthadri
annos Kha
exiri
Talon
Zerodgeroth
Hannadros ex
METLEN

DIE NATUR DER SEELENSTEINE

von Jered Cain, Magier der Horadrim

In frühe Urzeiten geht es zurück, daß der rätselhafte Erzengel Tyrael uns die Geheimnisse der sagenhaften Seelensteine anvertraute. Tyrael übergab unserem Order drei dieser magischen Steine, so daß wir die mächtigen Drei Brüder in diesen gefangennehmen konnten. Zwar übersteigt die Macht dieser magischen Steine bei weitem unsere Vorstellungskraft und unser Wissen, doch verstanden wir letztlich, wie diese einzusetzen sind.

Die Seelensteine wirken nur auf nicht-körperliche Erscheinungen, also nicht auf lebendige Kreaturen. Wenn ihre Kraft freigesetzt wird, schaffen die Seelensteine ein gewaltiges »spirituelles« Vakuum. Alle nicht-physischen Wesen im nächsten Umfeld werden in den Seelenstein eingeschlossen und können sich von dort nicht selbst befreien. Nur wenn man einem Seelenstein seine zauberhaften Kräfte nimmt oder ihn zerstört, setzt dies die Geister frei, die in ihm eingekerkert werden.

Im Kampf mit den Drei Brüdern, den größten Mächten des Bösen, erwiesen sich die Seelensteine als etwas schwierig in ihrer Anwendung. Die Drei Brüder versuchten, sich der Wirkung der Seelensteine zu entziehen, indem sie die Seelen von gewöhnlichen Sterblichen befielen. Es ist eine traurige Tatsache, daß wir so die unschuldigen Opfer der Drei Brüder zwangsweise töten mußten, um diese dämonischen Mächte freizusetzen und in den Seelensteinen einzuschließen.

Mephisto und Diablo konnten, sobald wir sie gefunden hatten, verhältnismäßig leicht in die Seelensteine gezaubert werden. Bei ihrem Bruder Baal dagegen hatten wir die Schwierigkeit, daß der für ihn bestimmte Seelenstein schon zu bröckeln begonnen hatte. Dadurch konnte der Dämon zwar immer noch magisch angezogen, jedoch anfänglich nicht eingeschlossen werden. Tal Rasha, Miteingeweihter von unsterblichem Ruhm unter den Horadrim, stellte die Theorie auf, daß ein Sterblicher mit einem starken Willen es schaffen könnte, Baal in seiner eigenen sterblichen Seele festzuhalten. Tal Rasha opferte sich dafür, sich dies anzutun, obwohl er wußte, daß er damit auf ewige Zeiten einen inneren Konflikt mit dem Dämonen auszutragen hätte.

Tal Rasha durchstieß seine Brust mit einem zackigen Felsbrocken des Seelensteines und nahm damit Baal, den Herrn der Zerstörung, in sich selbst auf. Der Körper des Eingeweihten wurde fest angekettet und tief unter der Erde begraben. So ist Baal seit vielen Jahren in sicherem Gewahrsam gewesen, doch könnte sich dies eines Tages gegen uns richten. Sollte Tal Rasha jemals die Flucht gelingen, würde er über die gewaltigen Mächte von Baal, verstärkt durch seine eigenen, verfügen. Auch wenn wir damit zunächst eine große Macht des Bösen aus der Welt verbannt haben, so befürchten wir doch, daß dadurch möglicherweise eine noch gewaltigere Katastrophe an einem fernen Tag auf uns zukommen könnte...

NOTIZEN

ENTWICKLER & DANKSAGUNGEN

Spieldesign
Blizzard North

Leitende Designer
Erich Schaefer, David Brevik

Zusätzliches Design
Max Schaefer, Eric Sexton, Kenneth Williams

Leitender Programmierer
David Brevik

Programmierung
Richard Seis, Doron Gartner, Peter Brevik, Robin van der Wel, Jon Morin, Patrick Wyatt, Mike O'Brien, Collin Murray, Frank Pearce

Installationsprogramm
Bob Fitch, Pat Wyatt, Jeff Strain

Battle.net-Programmierung
Mike O'Brien, Mike Morhaime, Dan Liebgold

Art Directors
Erich Schaefer, Samwise Didier

Grafische Gestaltung
Michio Okamura, Eric Sexton, Ben Haas, Patrick Tougas, Kelly Johnson, Eric Schaefer, Max Schaefer, Hugh Tom Byrne, Roman Kenney, Samwise Didier, Dave Bergren, Micky Neilson, Eric Flannum, Justin Thavirat, Brian Sousa, Stue Rose, Nick Carpenter, Joeyray Hall

Technische Grafikgestaltung
Christopher Root, Mark Sutherland, Robert Djordjevich, Jeffrey Vaughn

Art Directors für Filmsequenzen
Duane Stinnett, Matt Samia

Gestaltung der 3D-Filmsequenzen
Duane Stinnett, Matt Samia, Rob McNaughton, Eric Flannum, Dave Pursley, Mickey Neilson, Maxx Marshal, Trevor Jacobs, Brian Sousa, Samwise Didier, Ron Smorynski, Ben Haas, Patrick Tougas

Technische Gestaltung der Animationen
Joeyray Hall

Ausführender Produzent
Allen Adham

Produzent
Bill Roper

Stellvertretender Produzent
James Phinney

Diablo Strike Team
Allen Adham, Ron Millar, Mike O'Brien, James Phinney, Bill Roper, Pat Wyatt

Musik
Matt Uelmen

Sound Design
Matt Uelmen, Glenn Stafford

Musik & Sound der Filmsequenzen
Glenn Stafford

Produktion, Leitung und Casting der Sprachaufnahmen
Mark Schwarz, Glenn Stafford, Bill Roper

Skript & Story
Eric Schaefer, Eric Sexton, Chris Metzen, Bill Roper

Sprachbearbeitung
Glenn Stafford

Sprecher
Michael Haley, Glynnis Talken, Michael Glough, Paul Eiding, Lani Minella, Steve Brodie, Bill Roper, Mark Schwarz, Glenn Stafford, Chris Metzen, Max Schaefer

Aufnahme-Toningenieur
Robert Koenigsberg

Handbuch-Design & Layout
Originalhandbuch:
Peter Underwood, Jeffrey Vaughn, Chris Metzen, Bill Roper

Deutsche Version:
Medienagentur Fichtner & Meyer (Gestaltung), Florian Müller (Übersetzung)

Handbuch-Grafiken
Samwise Didier, Chris Metzen, Roman Kenney, Maxx Marshall

Testleiter (Provisional Director of QA)
Shane Dabiri

QA-Angriffstrupp (Tester)
Christopher Cross, Mike Given, Dave Hale, Brian »Doc« Love, Hung Nguyen, Dean Shipley, Chris Sigaty, Ian Welke, Jamie Wiggs

QA Special Ops Team (Kompatibilitätstester)
Adam Maxwell, Russel «Rug« Miller

QA Artillery Support (weitere Tester)
Rich Alcazar, Mike Jones, Rev. Dan Moore, Matt Morris, Mark Pfeiffer, Haris »Pepe the Enforcer« Rao

QA Counterintelligence
Alan Dabiri, Jesse McReynolds, Walter Takata

Order of Network Information Services
Robert Bridenbecker, Jason »Brother Shaggy« Schmidt, Jamie „Brother Gug" Steigerwald

Kundendienst
John Schwartz, Vic Larson, Chad Chaudry, Mick Yanko, Brandon Riseling, Kirk Mahony, Tony Hardy, Richard Amtower, Collin Smith, Andrew Edwards, Roger Eberhart

Dunsel
Alan Dabiri

Hintergrundstimmen für Mr. Dabiri
Karin Colenzo, Christina Cade, Kim Farrington, Melissa Edwards

Pressearbeit
Linda Duttenhaver
Susan Wooley

Marketing
John Patrick, Steve Huot, Neal Hubbard, Kathy Carter

Internationaler Vertrieb
Ralph Becker, Chris Yoshimura

U.S.-Vertrieb
Todd Coyle, Danny Kearns

Herstellung
John Goodman, Tom Bryan

Rechtsberatung & Geschäftliches
Paula Duffy, Eric Roeder, Paul Sams

Besonderen Dank an
Prime Net, Earthlink, AOL, Compuserve, ATI, Matrox, STB, Creative Labs, Logitech, USRobotics, Gravis

Dank an:
Ian Cloquhoun, Rod Shean, Brian Fitzgerald, Sharon Williams, Todd Schaffer, Richard und Sandra Schaefer, Rick Bowles, Greg Bogden, Cindy Sievert, Brad Mason, Chuck Goldman, Karin Colenzo, Wendy Brevik, Jennie Brevik, Hanna Carroll, Katie Newell, Karen Weiss, Kurt Beaver, Stan McDonald, Brian Sexton, Michael Wan, Megan Williams, Jessica Gensley, Beth Ann Parks, Brian Piltin, Johnathan Root, Brett Supernaw, Sabeer Bhatia, Mark Rearick, Diane Kodama, Bernadette Sexton, Barbara Uhlmann, Patricia McDonald, Kris Kelley, Alissa Vaage, Denise Hernandez, Paula White, Rachel Marie Hawley, Laura Gaber, Isaac Matarasso, Susan Stafford, Gretchen Witte, Alan Dabiri, Walter Takata, Jason Sailor, Nathalie Didier, Nicole Welke, Dawn Caddel, Tracey McNaughton, Ray the Soda Guy, Sam Raimi, A. Guinness Brewing Co., John Woo, Chow Yun Fat, Jackie Chan, Proposition 215, Rumiko Takahashi, Bunchy & Mason, The Friends of Stan, The Zoo Crew, Team Hamro, Brazil 2001, RUSH, Cornholio, THE BROS., Dar, Emeril Lagasse, Tom Waits, Ice-Cube, The Strik Team Deflectors, Tony Levin, Big Jim and the Twins, Jag´rmeister, The Megasphere, Condor, The Allower, The Sunday Night Group, Gravitar, Steinway Pianos, Round Table Pizza, The Poxy Boggards, Urban Mystic & Co., Hunter Rose, Marly mediums in the box, sweet Poteen, Dave Scarpitti, The Byter, Bim Man, Krissann for color, Avalon Tattoo, James, Whaleboy, Dunsel Training Institute, monkeys, Dob Bole, Rootes Group, Porshe, Bongo, Scarlett, Apollo. the Houser of Mediocrity, Amelias, The King, Saag und allen bei Davidson

Zum Gedächtnis an
Lawrence und Barbara Williams
David A. Hargrave
Tony „Xatre" Collin
Thomas H Sexton

Ganz besonderen Dank an
Bob und Jan Davidson
Walter Forbes

HINWEIS

Blizzard Entertainment behält sich ausdrücklich vor, jederzeit und auch ohne Vorankündigung an diesem Produkt Verbesserungen vorzunehmen.

Dieses Programm funktioniert weitestgehend in Übereinstimmung mit den veröffentlichten Spezifikationen, der Dokumentation und der offiziellen Produktwerbung. Wird Blizzard Entertainment über erkennbare Programmfehler innerhalb von 90 Tagen nach Erwerb des Produktes informiert, wird Blizzard nach seiner Wahl 1) innerhalb einer angemessenen Zeit nachweisliche und erhebliche Programm- oder Dokumentationsfehler beheben oder 2) dem Kunden einen funktionstauglichen Datenträger zur Verfügung stellen oder 3) eine Rückerstattung des Kaufpreises durchführen bzw. autorisieren.

Schadensersatzansprüche gegen Blizzard Entertainment sind unabhängig vom Rechtsgrund, insbesondere aufgrund Verzug oder Unmöglichkeit, der Verletzung von Beratungs- und vertraglichen Nebenpflichten, vorvertraglichen Pflichten, positiver Vertragsverletzung, der Verletzung gewerblicher Schutzrechte Dritter und unerlaubter Handlung ausgeschlossen, es sei denn, Blizzard Entertainment hat vorsätzlich oder grob fahrlässig gehandelt oder die Schadensersatzansprüche resultieren aus der Verletzung einer zugesicherten Eigenschaft. Blizzard Entertainment haftet in gleicher Weise, wenn von einem seiner gesetzlichen Vertreter oder leitenden Mitarbeiter eine Pflicht, die für die Erreichung des Vertragszwecks von wesentlicher Bedeutung ist, leicht fahrlässig verletzt wird.

Soweit Blizzard Entertainment dem Grunde nach haftet, wird der Schadensersatzanspruch auf den vorhersehbaren Schaden begrenzt. In jedem Fall ist der Ersatz für Folgeschäden wie entgangener Gewinn ausgeschlossen. Diese Schadensbegrenzung gilt nicht, wenn das schadensauslösende Ereignis durch einen seiner gesetzlichen Vertreter oder leitenden Angestellten grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht wurde.

Alle Schadensersatzansprüche gegen Blizzard Entertainment verjähren in sechs Monaten nach Lieferung. Dies gilt nicht für Ansprüche wegen unerlaubter Handlung.

Auf Ansprüche nach dem Produkthaftungsgesetz sind diese Bestimmungen nicht anwendbar.

Bereits erschienen:

WARCRAFT II: TIDES OF DARKNESS

WARCRAFT II EXPANSION SET

WARCRAFT II EXKLUSIV-EDITION

Demnächst von Blizzard:

STARCRAFT

http://www.blizzard.com